CLICK!

3 PEŁNE WERSJE!




nr indeksu 351555
NR 11/2004
ISSN 1509-0558
12 października 2004

8.90 zł (W TYM 7% VAT)

PEŁNE WERSJE:
Total Immersion Racing
Cztery koła i zawrotna prędkość!
+ Zemsta urzędasa
+ Matchball Tennis



Worms Forts
Ich nie pokona nawet bomba wodorowa... Oto robale!

Colin McRae Rally 2005
Tego pana nie trzeba chyba nikomu przedstawiać!

NFS: Underground 2
Seria z wieloletnią tradycją. Szybkie fury i piękne kobiety. Albo na odwrót...



Full Spectrum Warrior
Zanim zaciągniesz się na służbę w Iraku, sprawdź, czy się nadajesz...



WARHAMMER 40,000
DAWN OF WAR

Rome: Total War
Nareszcie jest! Mekka i Medyna wszystkich fanów gier strategicznych trafiła na półki sklepowe. Ave Caesar!

w numerze


Niektórzy nie mogą już patrzeć na rycerzy Jedi. Większość graczy wciąż jednak ich kocha...

Poradniki

Nie tylko gry

Zapowiedzi

Temat numeru

Recenzje




Richard? Colin? A może polski Xpand? Eeeee... to Zenek jedzie na drechopolo. Szykuje się niezła bibka!



Stan oblężenia



Kilka wieków temu Nostradamus przepowiedział, iż wiek XXI rozpocznie się od wielkiej wojny światowej z wyznawcami Islamu. Sądząc po tym, co się na świecie dzieje, niewykluczone, iż miał rację. Czy już niebawem będziemy musieli chodzić po ulicach w strojach takich, jak ten na zdjęciu obok? Czy będziemy drżeli o życie własne i bliskich w pracy, w domu, w kinie i na spacerze?

Podczas debaty prezydenckiej kandydat Kerry nie uznał za stosowne pamiętać, iż Polska – narażając życie swoich obywateli – stoi u boku Amerykanów w koalicji antyterrorystycznej. Pamiętają o tym za to znakomicie bandziory Osamy ze skarpetami na tchórzliwych ryjach: pod adresem Polski padło już co najmniej kilka gróźb. Powinniśmy traktować je BARDZO poważnie, szczególnie w świetle wydarzeń w Osetii.

Tak więc przeproście się z podręcznikami do PO (Przysposobienia Obronnego), ćwiczcie formę, grajcie w FPP'y, paintball i wszelkie inne formy zabaw paramilitarnych. Przyzwyczajajcie się do wysiłku, do stresu i świstu kul nad głowami, bo doświadczenia te mogą wam się przydać w niedalekiej przyszłości!

redakcja







PEŁNE WERSJE



WYŚCIGI

TOTAL IMMERSION RACING

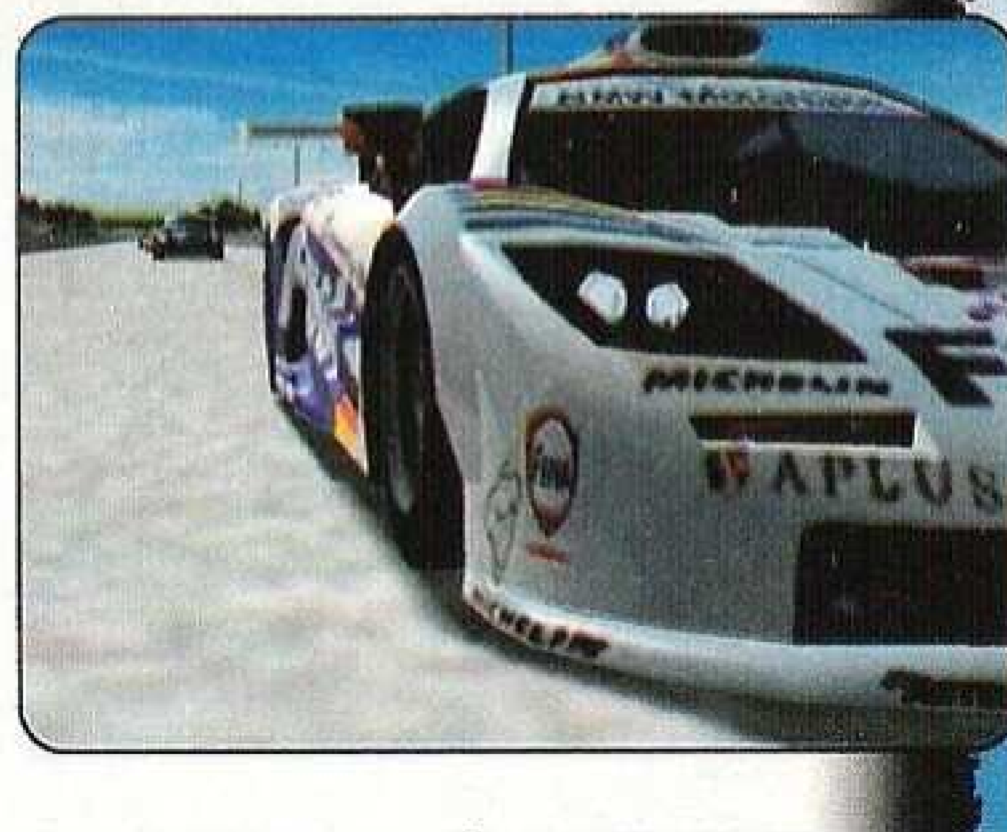


Bardzo ciekawe wyścigi samochodowe, które przed niespełna dwoma laty usiłowały zrewolucjonizować swój gatunek. Czy im się udało? O to należy zapytać... innych producentów, którzy dość skutecznie ściągają z TOTAL IMMERSION RACING kolejne rozwiązania i pomysły. Wszystko to dzieje się ku uciesze graczy, którym dostają się gry coraz lepsze, coraz bardziej realistyczne, jednym słowem – coraz ciekawsze.



W grze ścigasz się w klasie GT, RTS lub PRO, może nie tak „bogatych" jak Formuła 1, ale znacznie bardziej emocjonujących. O zwycięstwie nie decydują wyłącznie parametry techniczne samochodu. Liczy się też finezja, z jaką kierowca połyka kolejne kilometry. Dostępne wozy również robią wrażenie. Są wśród nich wyśmienite Audi TT-R, BMW M3 GTR, Penzol Esperante GTR1, McLaren F1 GTR, BMW V12 LMR, Audi R8 czy Panoz LMP-1 Evo. Autorzy gry sporo też mówią o specjalnym programie odpowiadającym za Sztuczną Inteligencję kierowców. Ponoć każdy z nich ma własne procedury zachowania, własną taktykę oraz... doskonałą pamięć. Podpadniesz takiemu, zajedziesz drogę, a kiedyś, w przyszłości, odpłaci ci tym samym. I nie popuści, chociażbyś błagał na kolanach i przynosił w zębach kwiaty.

Gra preferuje DirectX 8.1b. Jeśli masz z nią problemy, spróbuj zmienić sterowniki i właśnie te biblioteki. A nuż się uda i gra ruszy?



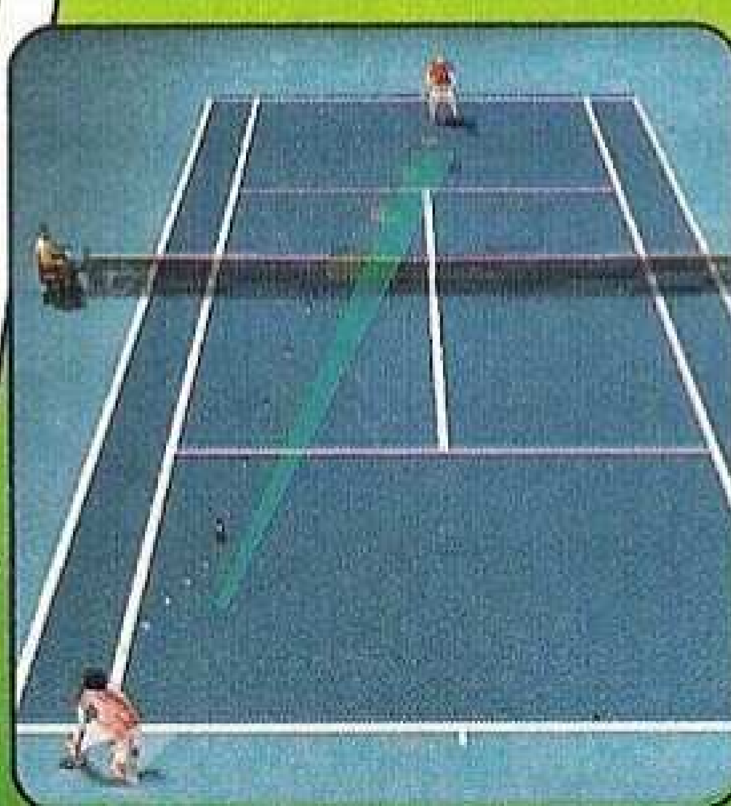
ZRĘCZNOŚCIOWA

✓ Zemsta Urzędasa

Pewnego dnia przychodzisz do roboty i zastajesz na biurku karteczkę. „Zwalniam cię" – chwilę wcześniej naskrobał na niej dyrektor – „Dziś jesteś ostatni dzień w pracy. Jutro możesz lizać tyłki szefów w innym przedsiębiorstwie". No i się zaczyna... Masz kilka minut na odegranie się na draniu i dokuczenie swoim byłym kolegom. Włamujesz się do ich komputerów i wrzucasz im paskudne wirusy. Rozmrażasz lodówkę w kuchni, zaś kibelek zatykasz papierem toaletowym. Ściany traktujesz ketchupem, a na kserokopiarce siadasz, by zrobić tysiąc kopii swego... Ech, co tu dużo mówić, nie jest źle, bo jest nieźle!

SPOTROWA

✓ Matchball Tennis



Pecetowi brakuje naprawdę dobrych gier sportowych. Są co prawda dzieła Electronic Arts, piłka nożna Konami, lecz na tym gorąca lista się kończy. Dołączony do tego numeru CLICKA! symulator tenisa próbuje zmienić tę sytuację. Oferuje różne rodzaje kortów, oryginalny system sterowania zawodnikami (trzeba się do niego tylko przyzwyczaić), a także naprawdę niezłą grafikę. Warto podkreślić, iż gra kosztuje na Zachodzie około 30 euro – ty dostajesz ją za darmo, jako jesienny prezent od redakcji!



Co na CD?

CD1
• **Pełna wersja:**
Total Immersion Racing

CD2
• **Pełne wersje:**
Zemsta Urzędasa, Matchball Tennis

• **Wersje demo:**
Doom 3, Elite Squad

• **Filmy z gier:**
GTA San Andersen,
Medal od Honor: Pacific Assault

• **Dodatki:**
Era Komputera,
Savage

Nie działa?

• Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem płyt do tłoczni. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerów naszych czytelników.

• Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj związane z nieprawidłową konfiguracją PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.

• Przypominamy, że biblioteki DirectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Konieczna jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej!

• Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników, jednak w wypadku starszych kart graficznych jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!

• Jeśli nadal nie możesz dać sobie rady, dzwoń: (0#71) 341-20-83 w.100 w godz. 11^{00}-15^{00}

• Reklamacje pocztą prosimy wysyłać na adres: 50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6 z dopiskiem „CD Click".

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II


Machają i machają, jakby co najmniej sianokosy były! Dżedaj, psia ich mać ;-)

George Lucas po raz kolejny ma okazję przekonać się, że „Gwiezdne wojny" są najlepszą rzeczą, jaką w życiu zrobił

Ledwie na DVD wydane zostały klasyczne „Gwiezdne wojny", a już gracze na całym świecie (ale nie w Polsce) mogą szukać w sklepach STAR WARS: BATTLEFRONT – gry umożliwiającej wzięcie udziału w dowolnej bitwie pomiędzy Imperium a Rebeliantami. Jakby tego było mało, za mniej niż pół roku ukaże się kolejna część porażającego RPG'a z rycerzami Jedi w roli głównej. Tak, panie i panowie. Prace nad KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2 trwają i wszystko wskazuje na to, że najpóźniej w lutym ponownie poczujemy drżenie Mocy. Wpierw, tradycyjnie, doświadczą go szczęśliwi posiadacze Xboxów, a dopiero kilka miesięcy po nich użytkownicy pecetów.

Ciąg dalszy nastąpi

Ten, kto myślał, że popularny KotOR nie doczeka się kontynuacji, był w dużym błędzie. Wprawdzie twórcy poprzedniej części gry – team BioWare – odciął się od projektu, ale do prac nad grą zaprzęgnięto grupę nie mniej utalentowanych ludzi. Mam na myśli firmę Obsidian, której członkowie pracowali przy takich tytułach jak PLANESCAPE: TORMENT, BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE czy choćby FALLOUT. Jak widać, LucasArts dość przytomnie powierzył opracowanie sequela ekipie z dużym doświadczeniem w tworzeniu gier fabularnych. Zobaczmy więc, co czeka nas w SITH LORDS?

Akcja KotOR 2 rozegra się kilka lat po tragicznych wydarzeniach z części pierwszej. Rycerze Jedi zostali wycięci w pień i należą właściwie do przeszłości. Bohater, w którego się wcielisz, będzie jednym z nielicznych, którym udało się przeżyć masakrę zgotowaną przez Sithów. I o ile od początku rozgrywki kierować będziesz losami rycerza Jedi, nie znaczy to wcale, że od razu będziesz najpotężniejszym zawodnikiem w tej części galaktyki. Jak bowiem ujawnili autorzy, twój bohater został niegdyś wyrzucony z Akademii, przez co Moc nie płynie już przez niego zbyt wartkim strumieniem. W efekcie jednym z pierwszych zadań, jakie będą na ciebie czekały w KotOR 2, jest przywrócenie twojego bohatera do dawnej formy.



Jedi rulez

Ludzie z Obsidian obiecują, że na graczy czekać będzie zatrzęsienie dziedzin Mocy oraz sześć nowych, prestiżowych klas postaci. Jak zapewne pamiętasz, w poprzedniej części mogłeś zostać Jedi Counselor, Jedi Guardian lub Jedi Sentinel. Tym razem kierowana przez ciebie postać będzie mogła przyjąć tytuł Jedi Watchman, Jedi Master, Jedi Weapon Master lub – jeśli wolisz – Sith Assassin, Sith Marauder czy też Sith Lord. Wróćmy jednak do dziedzin Mocy. Do garnituru znanych i wypróbowanych możliwości dołączyła m.in. opcja Force Crush, bardzo przypominająca ulubione zagranie Dartha Vadera czy chociażby Battle Meditation, z której słynęła w pierwszej części gry Bastilla. Na uwagę zasługuje ponadto Force Sight, umożliwiający dostrzeżenie postaci np. przez ścianę. Moc ta jest bardzo użyteczna, gdyż poza poznaniem miejscówki konkretnej osoby możesz od razu sprawdzić, jaki jest jej charakter. Z tego, co udało mi się do tej pory zobaczyć, wszystkie użycia Mocy zostały dopracowane graficznie i trudno znaleźć specjalne zagranie, które byłoby mniej niż efektowne.

Stary silnik, nowa jakość

Właśnie, grafika. Wszyscy wiemy, że pierwsza część gry wyglądała nieźle, ale czy nie można było zrobić tego jeszcze lepiej? SITH LORDS obsługiwany będzie przez kod graficzny prequela, lecz szereg innowacji ma tchnąć w liczący blisko dwa lata engine nowe życie. Wydaje mi się, że nie są to tylko czcze przechwałki. Wprawdzie spora część tzw. contentu graficznego KotOR 2 nie jest jeszcze ukończona, ale aktualny stan prac można uznać wręcz za zadowalający. Ludzie z Obsidian wprowadzili do gry obsługę wyższych rozdzielczości oraz całe mnóstwo estetycznych smaczków, jakie mogą wygenerować najnowsze karty graficzne –




Grafika powali na kolana nawet najbardziej wybrednych. Spójrzcie tylko na te detale!

tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

między innymi jakże fajnie wyglądający blooming. Obiecywana jest też lepsza optymalizacja kodu, a co za tym idzie – bardziej płynne działanie gry.

Tchnienie tajemnicy



Omówiliśmy już nowe elementy w dziedzinie rozgrywki, zamknęliśmy temat nowinek technicznych, wspomnieliśmy też o bohaterze. Zdaje się, że przydałoby się powiedzieć więcej na temat fabuły. W każdym bądź razie więcej, niż napomknęliśmy do tej pory. Okazuje się, że jest to zadanie zgoła niewykonalne, jako że scenariusz SITH LORDS jest chyba najpilniej strzeżonym elementem produkcji. Wiadomo jednak, że można będzie zwiedzić siedem olbrzymich planet, których mieszkańcy tylko czekają, by zlecić kierowanemu przez gracza bohaterowi jakieś questy. Pod tym względem zmian w stosunku do oryginału ma być niewiele – historia będzie ponoć bardzo długa, wielowątkowa i bezlitośnie wciągająca, a na każdym kroku podejmiesz istotne z punktu widzenia rozwoju akcji decyzje. Podobnie jak w pierwszym KotOR, nikt nie będzie starał się prowadzić cię za rękę i przez przeważającą część gry będziesz robił tylko i wyłącznie to, na co masz ochotę. Zresztą to nie koniec podobieństw. Znów twoim śmiertelnym wrogiem będzie Sith – tym razem gnijący i pełen nienawiści Darth Sion.

Sądzę, że przyszłość zapowiada się bardzo ciekawie. Nowy KotOR – robiony przecież przez zupełnie nową ekipę – zdaje się utrzymywać atmosferę swojego wielkiego poprzednika. Wiele wskazuje na to, że gra będzie jakością samą w sobie. A nawet jeśli nie.... Do lutego przyszłego roku pozostają nam wyłącznie przypuszczenia i oczekiwanie. Oczywiście – wyczekiwanie z nadzieją, że Moc nie opuści grupy Obsidian.

Co to jest Obsidian Entertainment?

Możliwe, że zastanawiasz się, kim są goście z Obsidian Entertainment i dlaczego zastąpili BioWare na stanowisku autorów twojej ulubionej gry? CLICK! jak zawsze służy informacjami. Team Obsidian Entertainment został założony w 2003 roku przez pięciu panów, którzy przewinęli się przez takie grupy jak Blizzard, EA, Black Isle czy Neversoft. Tworzą go Feargus Urquhart, Chris Parker, Darren Monahan, Chris Avellone oraz Chris Jones. Firma mieści się w Santa Ana (Orange County, Kalifornia) i od przeszło roku zajmuje się dwoma wielkimi przedsięwzięciami. O jednym możesz przeczytać powyżej, drugie to NEVERWINTER NIGHTS 2.



SW: KotOR 2

RPG

- **LucasArts**
- www.lucasarts.com/products/swkotor/index2.html

☐ **Wersja polska**
☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** luty 2005
- **Gra dla:** PC, Xbox

Kolejna wielka gra fabularna stworzona przez ludzi, którzy pracowali przy FALLOUT, i PLANESCAPE: TORMENT. Czy trzeba lepszej reklamy?

ZOO TYCOON II



Historia Zoo

Pierwsze ogrody zoologiczne powstały w XVIII wieku w Wiedniu i Paryżu. Pomysł spodobał się i obecnie na świecie znajduje się blisko 2500 tego typu obiektów. Obrońcy zwierząt nie przepadają za tymi placówkami. Doceniają ich funkcję leczniczo-ochronną, lecz jednocześnie uważają, iż ptaki, ssaki i futrzaki męczą się w ciasnych klatkach. I rzeczywiście, badacze dowodzą, że futrzaki denerwują się widząc gapiających się ludzi. W USA popularność zdobywają więc parki safari (żadnych krat!) oraz tzw. sztuczne ogrody zoologiczne. Miejsce zwierzaków zajmują w nich niezwykle dopracowane automaty. Wyglądają lepiej niż żywe okazy, poruszają się naturalnie, wydają głośne dźwięki, ponadto nie chowają się pod wodą czy w cieniu. Po prostu zawsze są skore do zabawy!

Panie, panie, a małpę pan widział? No popatrz pan, małpy nie... A tatusia? Babcię?



Struś podziabał namolnego dzieciaka, a słoń usiadł na babie, co się lała z jego trąby. Tapir zrobił kupę na środku spacerniaka, zaś krokodyl zjadł pannie rękę. Zszokowani zwiedzający uciekali, aż się za nimi kurzyło. Efekt? Gigantyczny skandal. Dyrektora zwolnili jeszcze tego samego dnia, a kilka zwierząt – wbrew protestom ekologów – odstrzelono. Od paru dni każda lokalna gazeta publikuje małe ogłoszenie. Można w nim przeczytać, iż „poszukiwany jest nowy szef zoologu. Musi kochać zwierzęta, być odporny na stres i przyzwyczajony do pracy w chorych warunkach. Powinien również tolerować naturalny zapach obornika, jakże powszechny w każdym zoo. Zalecane wymagania finansowe: nadzwyczaj skromne".

Gra ZOO TYCOON ukazała się kilka lat temu na peceta. Oryginalne dzieło Microsoftu nie było może produkcją przełomową, oferowało przeciętną grafikę i mało wysublimowany model ekonomiczny, ale mimo tych wad przypadło do gustu użytkownikom. **Osiągnęło przy tym rewelacyjne wyniki sprzedaży, bijąc na łeb, na szyję wszystkie pecetowe hiciory ostatnich lat, włącznie ze SPLINTER CELL i VICE CITY.** Nic dziwnego, że podjęto decyzję o kontynuowaniu serii. Skutki tej decyzji poznasz tuż przed Gwiazdką.

Na razie wiedz, że...

Warstwa ekonomiczna „dwójki" nie zmieniła się. To dobrze, roboty bowiem nie brakuje. Nadal trzeba inwestować w klatki i wybiegi, przepuszczać miliony na nowe, rzadkie gatunki, na ławeczki, ścieżki, restauracje, sklepiki z pamiątkami oraz kosze na śmieci. Wciąż też wypada zatrudniać najlepszych cieci i kaowców, a także twardzieli, którzy gotowi są wejść do klatki lwa z michą pełną jedzenia.



W ZOO TYCOON 2 wzrosła za to liczba wzajemnych zależności między zwierzętami a ich otoczeniem. Przede wszystkim zwiedzający posiadają teraz dużo bardziej konkretne preferencje i oczekiwania. Po prostu nie bawią ich marne knajpy i źle zaprojektowane wybiegi. Wkurzają się widząc niemrawe zwierzaczki smutnie zerkające zza krat i wyjące do Księżyca. To oczywiście ma swoje przełożenie na szmalec. **Wypasione klatki więcej kosztują, ale sprawiają, że zwiedzający wracają do zoo i z radością łożą na fundusz opieki nad zwierzętami.** Dobry dyrektor musi zadbać, by jego podopieczni mieli czysto, a humorki im dopisywały. Sytuację komplikuje zaś fakt, iż nie wszystkie futrzaki za sobą przepadają. Niektóre gatunki nie mogą ze sobą sąsiadować, bo by się pozabijały.

Nowość stanowi dopracowana, trójwymiarowa grafika. Dzięki niej gracz może zajrzeć w niemal każdy kąt ogrodu zoologicznego, looknąć za dowolny budynek, drzewko czy krzaczek. W trybie „gościa" da się nawet spojrzeć na otoczenie oczyma zwiedzającego, a więc w trybie FPP! Można wówczas przespacerować się po parku, pobiegać i poskakać, zrobić zdjęcie, a nawet nakarmić ulubionego futrzaka i sprzątnąć to, co przez noc napaskudził!

Nowy silnik to również nowe możliwości. **Budując wybieg, gracz może niemal dowolnie wybrzuszyć teren bądź go obniżyć, zalewając nieckę wodą.** Jeżeli zechce, jednym ruchem myszy stworzy olbrzymi wodospad bądź kotlinę, w której schowają się niechętne tłumom dziobaki. Dość łatwo sadzi się też krzaczki i drzewka, stawia domki i zabawki. Interfejs to niewątpliwie jedna z większych zalet programu Blue Fang Games.

Gra zapowiada się wyśmienicie. Nie wydaje się, by konkurencja pod postacią WILDLIFE PARK GOLD czy ZOO EMPIRE mogła jej poważnie zagrozić. W chwili obecnej pewne jest jedno: zezwierzęcenie sięgnie zenitu tuż przed Gwiazdką. I to po polsku, za psie pieniądze!



Dziewczę podgląda zwierzaki. Złe nawyki przeniesie do życia codziennego...





Tygrysek z tej bajeczki zjadł by Kubusia na śniadanie i zagryzł Prosiaczkiem na deser

ZOO Tycoon 2

Strategiczna

- **Blue Fang Games / CD Projekt**
- www.microsoft.com/games/zootycoon

- ☒ **Wersja polska**
- ☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** listopad 2004
- **Gra dla:** PC

Bardzo mocny tytuł, zapewne jeden z największych przebojów tej Gwiazdki. Budujesz zoo i dbasz, by „zwiedzarnia" dobrze się bawiła

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

BROTHERS IN ARMS

Taktyczna strzelanina FPP w realiach II wojny światowej. Zrealizowana w iście hollywoodzkim stylu



Jedną z zalet gry są bardzo elegancko i realistycznie odwzorowane mundury żołnierzy

Nie jest tajemnicą, że strzelaniny FPP należą ostatnio – obok strategii czasu rzeczywistego – do najmodniejszych gier. Natomiast najmodniejszymi spośród strzelanin FPP są te, których akcja dzieje się podczas II wojny światowej. Przykładów mamy bardzo wiele – spektakularna CALL OF DUTY, przeniesiona na PC z konsoli PSOne seria MEDAL OF HONOR, BATTLEFIELD 1942 z naręczem dodatków i modyfikacji czy choćby opracowywany przez gości z Mirage MORTYR 2.



Tak ostra konkurencja zmusza projektantów gier do wytężonej pracy. Jeśli przyjrzysz się historii gier FPP, szybko zauważysz, że właśnie w ciągu ostatnich kilku lat działo się tutaj szczególnie dużo. Programy stają się coraz bogatsze treściowo, przeciwnicy zostają wyposażeni w coraz lepszą Sztuczną Inteligencję, zwiększa się poziom realizmu, wprowadzane są nowe patenty graficzne, dodawane coraz nowe opcje. Wszystko zaś przygotowywane jest na coraz większą skalę!

A na dodatek jeszcze studio Gearbox Software przygotowuje się do rewolucji. Czy w przypadku FPP'ów z II wojny jest to jeszcze możliwe? Ależ jak najbardziej. Aby w kilku słowach skreślić, o co chodzi w BROTHERS IN ARMS, musielibyśmy posłużyć się pewnym przykładem. Weź FULL SPECTRUM WARRIOR z jego zarządzaniem zasobami ludzkimi, dorzuć do tego atmosferę serialu HBO „Kompania braci", po czym dodaj efektowną formę CALL OF DUTY. I już wiesz, czego możesz się spodziewać.

W BROTHERS IN ARMS wcielisz się w rolę dowódcy jednego z oddziałów amerykańskiej piechoty z Pięćset Drugiego Regimentu Piechoty Spadochronowej. Wybór tej grupy na bohaterów gry podyktowany został faktem, iż 502 Regiment brał udział w dosłownie wszystkich ważniejszych bitwach podczas inwazji na Normandię. Kolejne misje przechodzić będziesz w towarzystwie pięciu żołnierzy. Twój oddział podzielony zostanie wg funkcji na dwie trzyosobowe grupy. Pierwsza – czyli grupa uderzeniowa – to ekipa, którą wykorzystasz do bezpośredniej walki z wrogiem. Drugi skład – którego członkowie wyposażeni są w nieco mocniejszy sprzęt oraz naręcze granatów – to wsparcie, którego zadaniem będzie m.in. zapewnienie osłony ogniowej grupie pierwszej. Osłona to podstawa, większość gry upłynie ci na ćwiczeniu właśnie tego manewru. Wszystko to dla uzyskania efektu realizmu – na wojnie oddziały zachowywały się właśnie w ten sposób. Wiadomo jednak, że podczas inwazji w Normandii wiele razy zadbasz o bardziej złożoną koordynację działań obu drużyn.



Hyc, hyc i za kupkę siana. Kto wie, może przy odrobinie szczęścia siedzi w niej córka młynarza?



Jak to na wojnie: często strzelasz prawie na oślep w miejsce, skąd padają strzały w twoim kierunku

We wcześniejszej części tekstu pojawiło się nawiązanie do FULL SPECTRUM WARRIOR, opisywanego zresztą w bieżącym numerze. O ile gra THQ była produkcją zdecydowanie taktyczną, w której tylko od czasu do czasu pojawiały się elementy akcji, BROTHERS IN ARMS zapowiada się na strzelaninę w pełnym tego słowa znaczeniu. Chóciaż nie chce mi się w to za bardzo wierzyć, ludzie z Gearbox Software twierdzą, że udało im się znaleźć „złoty środek", dzięki któremu w pełni usatysfakcjonowani zostaną zarówno miłośnicy szybkiej akcji, jak i zwolennicy taktycznego planowania. Jedno nie ulega jednak kwestii. Szczęśliwcy, którym udało się zobaczyć nieco więcej podczas tegorocznych targów E3, byli pod bardzo dużym wrażeniem.

Ludzie z Gearbox Software podeszli do tematu profesjonalnie. Gra produkowana jest już trzy lata, z czego co najmniej rok zajęło gromadzenie materiałów źródłowych – badanie archiwów w poszukiwaniu zapomnianych raportów, map sytuacyjnych, fotografii. Część sztabu autorskiego wybrała się nawet z aparatami fotograficznymi w miejsca, które później zostały przeniesione do programu. To oczywiście nie wszystko. W pracach nad grą uczestniczy także John Antal – amerykański pułkownik w stanie spoczynku, historyk II wojny światowej, a także emerytowany wykładowca akademii wojskowej w Fort Knox. To właśnie jemu zawdzięczasz w stu procentach zgodne z realizmem zachowanie żołnierzy, a także obecność wyrafinowanych taktyk, z których słynie amerykańska piechota (ostrzał + poruszanie się).

Czy o czymś zapomniałem? Oczywiście – jest jeszcze jeden mocny punkt nadchodzącego BORTHERS IN ARMS. To oczywiście grafika, jakiej świat nie widział. Chociaż Gearbox nie chce na razie zdradzić zbyt wielu technicznych szczegółów enigne'u, to, co widać na obrazkach i w trailerach, nie pozostawia wiele do życzenia. Mówiąc krótko, będzie na czym zawiesić oko.

Brothers In Arms
Strzelanina FPP



- **Gearbox Software / Ubi Soft**
- www.brothersinarms.game.com

- ☐ **Wersja polska**
- ☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** luty 2005
- **Gra dla:** PC

Jeżeli kiedyś chciałeś znaleźć się na miejscu bohaterów serialu „Kompania braci", w lutym dostaniesz taką szansę. Szykuje się hit!!!

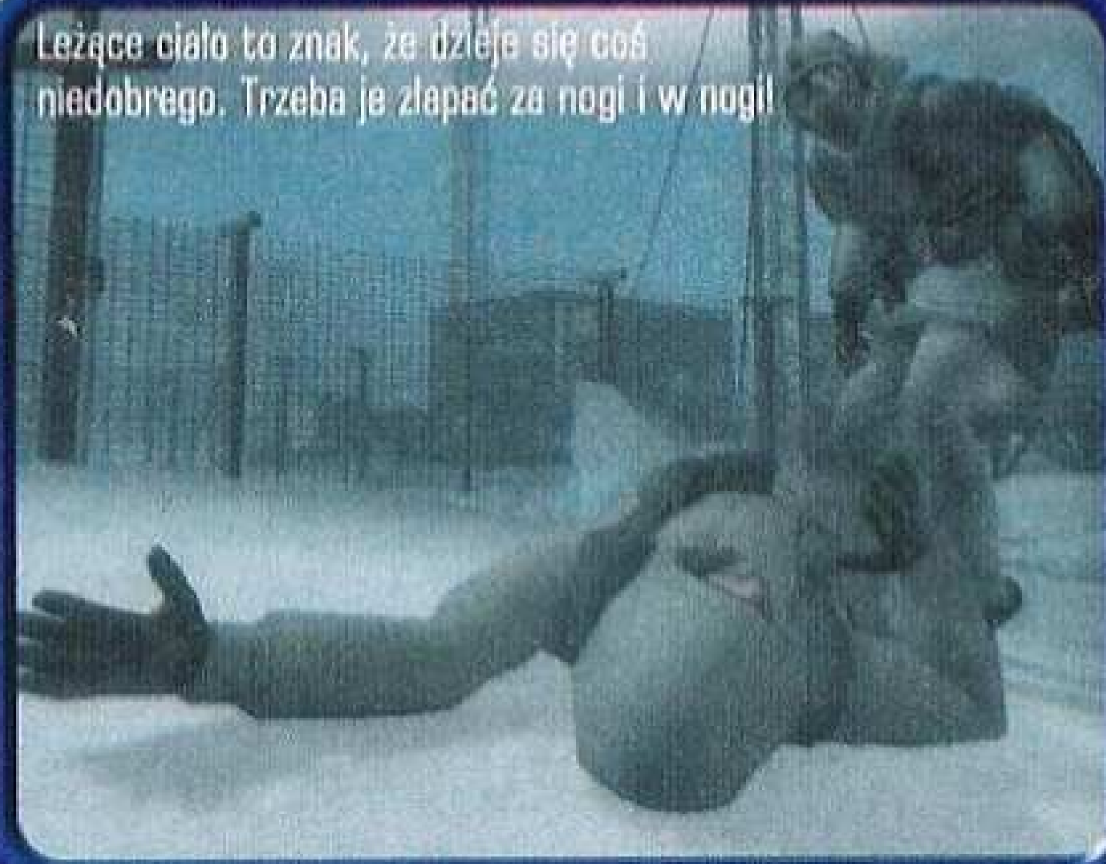
tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

GORKY 02

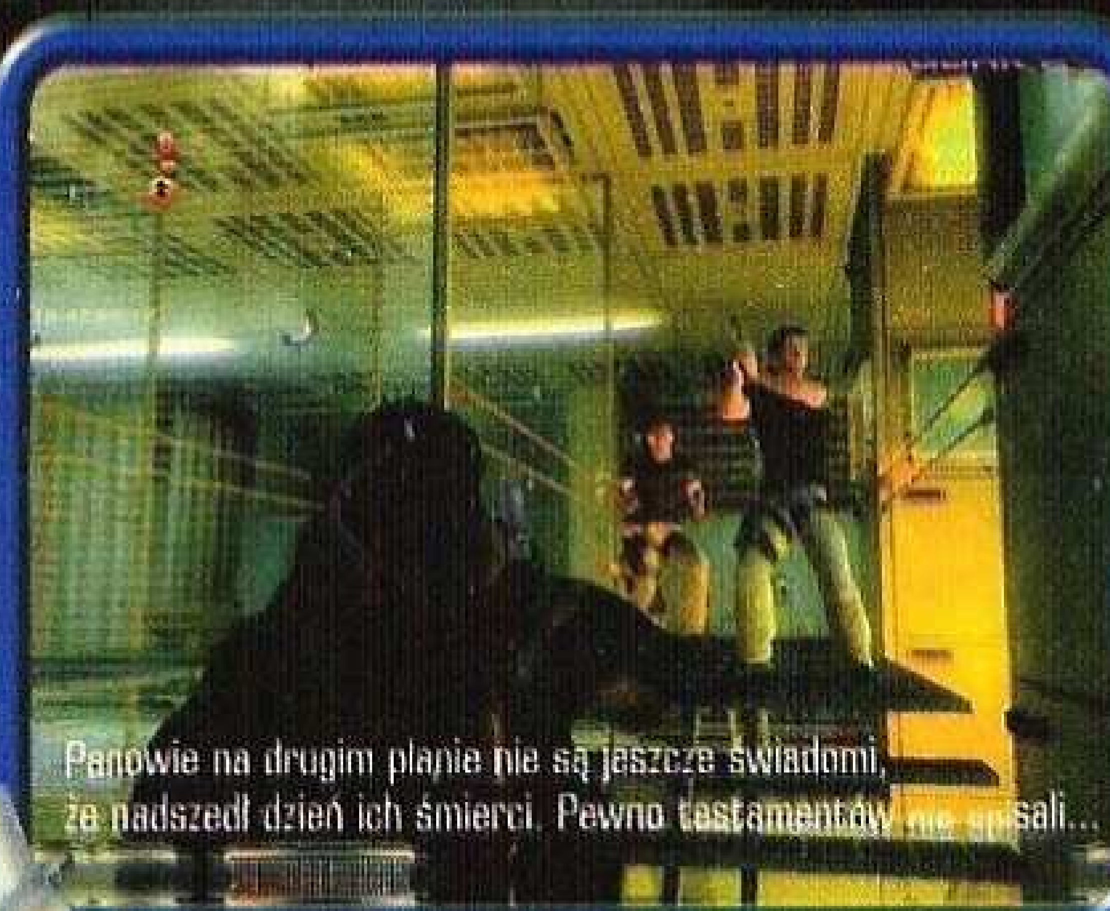
Polacy robią coraz lepsze gry komputerowe. Niedługo John Carmack będzie przyjeżdżał tu na korepetycje!

Mróz. Mrok. Wiatr i śnieg. Bardacha taka, że żyć się odechciewa. Para z ust soplami leci, sikać zupełnie nie idzie, nawet z wiatrem. A jednak Sullivan, brnąc w zlodowaciałym puchu, zagina do przodu jak dzika świnia. Męczy go kac. Ścigają go paskudne wspomnienia, pokraczne wizje i fantasmagorie. Chce mu się pić...

Dwanaście godzin wcześniej miał siedem i pół promila we krwi. Lekarze zbili mu poziom alkoholu niemal do zera, ale ból głowy olali ciepłym moczem, nawet głupich dropsów nie dali. Trzydzieści sześć godzin wcześniej Sullivan leżał w komórce pod wielgachną palmą, wciągał rum z wódką, wstrząśnięty, nie zmieszany. Wokół walały się puste butelki, niezapłacone rachunki, jakieś stare rzygowiny, niedoprane spodnie, rozbebeszone żarcie dla kota. Siedemdziesiąt siedem godzin przed spacerkiem po Arktyce na Morzu Barentsa doszło do tragedii. Na dno poszedł rosyjski okręt podwodny „Komsomolec 2". Agenci rządowi błyskawicznie wyśledzili, iż wypłynął on z cmentarzyska starych łodzi w okolicach Wyspy Franciszka Józefa. Prowadzone w błyskawicznym tempie śledztwo ujawniło, że w tym miejscu istnieją tajne bazy wojskowe. Pracował w nich światowej sławy specjalista od DNA, Polak Jacek Parecki – parszywa kanalia, totalna moralna zgnilizna. Ktoś musiał przedrzeć się na teren laboratorium, zbadać co się święci, zlikwidować kogo trzeba i wrócić w jednym kawałku do swoich. Wybór padł na Sullivana...


Leżące ciało to znak, że dzieje się coś niedobrego. Trzeba je złapać za nogi i w nogi!

Gra GORKY 02: AURORA WATCHING, której wczesną wersję miałem przyjemność testować w siedzibie firmy Metropolis, rozpoczyna się z chwilą, gdy bohater dociera na Arktykę i z największym trudem przedziera się przez zmrożone wydmy. Wkrótce później wdziera się na teren niewielkiej bazy pilnowanej przez kilku świetnie uzbrojonych najemników. Przypada do ziemi i po cichutku podchodzi do pierwszego z budynków. Otwiera drzwi, wyciąga pistolet z tłumikiem i jednym celnym strzałem dziurawi mózg frajera siedzącego przed komputerem. Jucha bryzga na ścianę, ciało bezwładnie zawisa na fotelu. Sullivan ściąga je z siedzenia i zaciąga w kąt. Potem rusza dalej. Przechodzi przez niewielkie podwórko, dopada ściany i powtarza schemat. Otwiera drzwi, brudzi ścianę krwią, patrzy na nieruchomiejące ciało. Spycha je na bok, siada do komputera i włamuje się do systemu. Po chwili brama obozu otwiera się z hukiem. Zaskoczeni żołnierze nie wiedzą, co robić. Z czasem jednak się uspokajają. Nie zdają sobie sprawy, że za chwilę wyginą – jeden po drugim.


Panowie na drugim planie nie są jeszcze świadomi, że nadszedł dzień ich śmierci. Pewno testamentów nie spisali...

Program robi dużo większe wrażenie niż wydany rok temu GORKY ZERO. Nowy silnik graficzny doskonale sprawdza się na otwartych, ośnieżonych terenach, gdzie wciąż prószy śnieg, a wiatr gwiżdże w uszach. Zdaje również egzamin w ciasnych magazynach i podziemnych laboratoriach, a także świetnie animuje padające postacie. Cóż, znana marka (Renderware Physics), to i efekty niezłe. Na uznanie zasługują też projekty postaci oraz kapitalna gra świateł, zwłaszcza charakterystyczne poświaty wokół żarówek. Co ciekawe, w jednej z misji pojawi się niewiasta, urodziwa Tatiana...

Autorzy GORKY 02 postarali się też o niezły scenariusz, odsłaniający się w kolejnych przerywnikach filmowych. Tym razem nie pisze go Ziemkiewicz, lecz zawodowiec, spec od elektronicznej rozrywki. Dzięki temu pomiędzy misjami (o dużo bardziej złożonych celach niż poprzednio) pojawią się atrakcyjne minigry, takie jak jazda na skuterze śnieżnym czy brykanie po wodzie za pomocą pontonu. Wrócą stare bronie, lornetka, pojawią się kulki, którymi można zdezorientować strażników. Ci zaś będą dużo inteligentniejsi, współpracują ze sobą, gdy trzeba, wzywają pomoc.

Nowa gra firmy Metropolis nie jest przełomem, wciąż bowiem przypomina znane i cenione GORKY ZERO. Program wygląda jednak o niebo lepiej, ma więcej opcji i tę samą niską cenę. I tylko atmosfery nie podgrzewa. Za oknem zima, ziąb, psia mać, na monitorze mróz, lód, brrrr...


Jazda na skuterze śnieżnym jest naprawdę fajna. Niestety obrazek kłamie – latać się tym nie da

Gorky 02



Skradanka

- Metropolis / Dobra Gra
- www.aurora-game.com

- [x] Wersja polska
- [ ] Tryb multiplayer

- **Premiera:** koniec 2004
- **Gra dla:** PC

Twardy jak stal, szybszy od wiedźmina, bardziej tajemniczy od Entroperusa Pampulopulosa juniora. Tak, tak, to Sullivan. Bohater polskiej gry komputerowej!

tekst: Michał „Aurorowiec" Zacharzewski

Starship Troopers

W brew pozorom, zrobienie dobrej gry osadzonej w świecie z filmu „Starship Troopers" nie jest wcale łatwym zadaniem. Nie było chyba jeszcze serii, która powstawałaby w takich bólach. Podczas gdy trwały ostatnie prace nad obrazem kinowych, w laboratoriach Microprose powstał projekt, którego treść opierała się na książce „Starship Troopers" Roberta Heinleina. Jak nietrudno się domyślić, gra miała promować film Paula Verhoevena, co było dobrym pomysłem. Poruszając wątki obecne w książkowym pierwowzorze, ale nieobecne w filmie, program zapowiadał się co najmniej interesująco – armia robali przeciwko graczom pilotującym wielkie roboty bojowe. Niestety, projekt szybko wstrzymano, a efekty kilkumiesięcznych prac deweloperskich powędrowały do szuflady. Tam przeleżały kolejne kilka lat. Kiedy tematem znów ktoś się zainteresował, Microprose należało do Hasbro i okres świetności miało za sobą. Dlatego też gra taktyczna, która ukazała się pod koniec 2000 roku, przeszła bez większego echa.



Masowa eksterminacja robali zapowiadana jest na początek przyszłego roku. Oby tak było!

Przechodzimy do końcówki roku 2004. Tym razem za temat zabiera się Empire Interactive oraz wewnętrzny team developerski firmy, czyli studio Strangelite. **STARSHIP TROOPERS ma być shooterem FPP obfitującym w zapierające dech w piersi momenty.** Twórcy tego tytułu inspirację czerpali przede wszystkim z CALL OF DUTY. Co najważniejsze jednak, autorzy mają ambicje oddania w grze tego, co w filmie Verhoevena robiło największe wrażenie – przerażających ataków rzesz gigantycznych stawonogów oraz brutalnych, a przy tym komiksowych strzelanin. Tak więc jeśli rzeczywistość sprosta obietnicom, najnowsze wcielenie STARSHIP TROOPERS może być całkiem udane.

Chciałbym, aby jedno było jasne. Nie jestem fanem tego filmu i nie uważam go za coś fajnego – oczywiście z wyjątkiem makabrycznych scen walk z jeszcze bardziej makabrycznymi robalami [A mnie się film podoba :P – Frogger]. W każdym bądź razie, fakt powstania drugiej części filmowego „Starship Troopers" niespecjalnie mnie rusza. Co innego gra. Przede wszystkim, engine ST ma zapewnić możliwość wyświetlania ogromnych ilości wrogów. **Atakujące robale nie będą może najbardziej inteligentnym przeciwnikiem,** lecz za to mają pojawiać się dosłownie stadami. Dzięki temu możesz spodziewać się udziału w bitwach, jakie widziałeś w kinie lub na DVD. Jako że najnowszy ST korzysta z licencji filmu a nie książki, w grze pojawi się nieco nawiązań do obrazu Verhoevena z 1997 roku – m.in. obrona posterunku Whiskey. Pomimo to, historia skupi się przede wszystkim na wydarzeniach nowych (tylko jedna z pięciu kampanii opowiadać ma o tym, co działo się w filmie).

W STARSHIP TROOPERS będziesz członkiem specjalnego oddziału, którego zadaniem jest zbadanie zagadkowej rzezi kolonistów na odległej planecie, a w konsekwencji – dramatyczna walka z Arachnidami, odnalezienie położenia gniazda i próba zabicia Królowej roju. Jak możesz się domyślić, na polu bitwy nie będziesz sam. Przez większą część opowieści towarzyszyć ci mają inni żołnierze, wraz z którymi będziesz walczył o przetrwanie ludzkości. O ile twoi kompani całkiem nieźle poradzą sobie na polu bitwy, trudniejsze zadania pozostawione zostaną tobie. Nie będziesz jednak głównym bohaterem tego spektaklu. Developerzy ze studia Strangelite obiecują regularną wojnę pomiędzy ludźmi a stawonogami z kosmosu. **Nikogo nie powinno więc dziwić, że twoim podstawowym zadaniem w ST będzie pozostanie w jednym kawałku.**

Obie strony konfliktu mają zostać ukazane w przekonujący sposób. Podobnie jak w HALO, ludzie otrzymają najnowsze zdobycze techniki – krążowniki, artyleria, działa plazmowe, zbroje energetyczne oraz opancerzone transportery. Co zaś tyczy się Arachnidów – pojawią się w ogromnych ilościach. Niektóre projekty stawonogów zaczerpnięto z kinowego obrazu, inne z serii animowanych filmów, a kilka bonusowych zostało stworzonych specjalnie na potrzeby gry. Robale zapowiadają się rewelacyjnie – są odpychające i wyglądają groźnie.

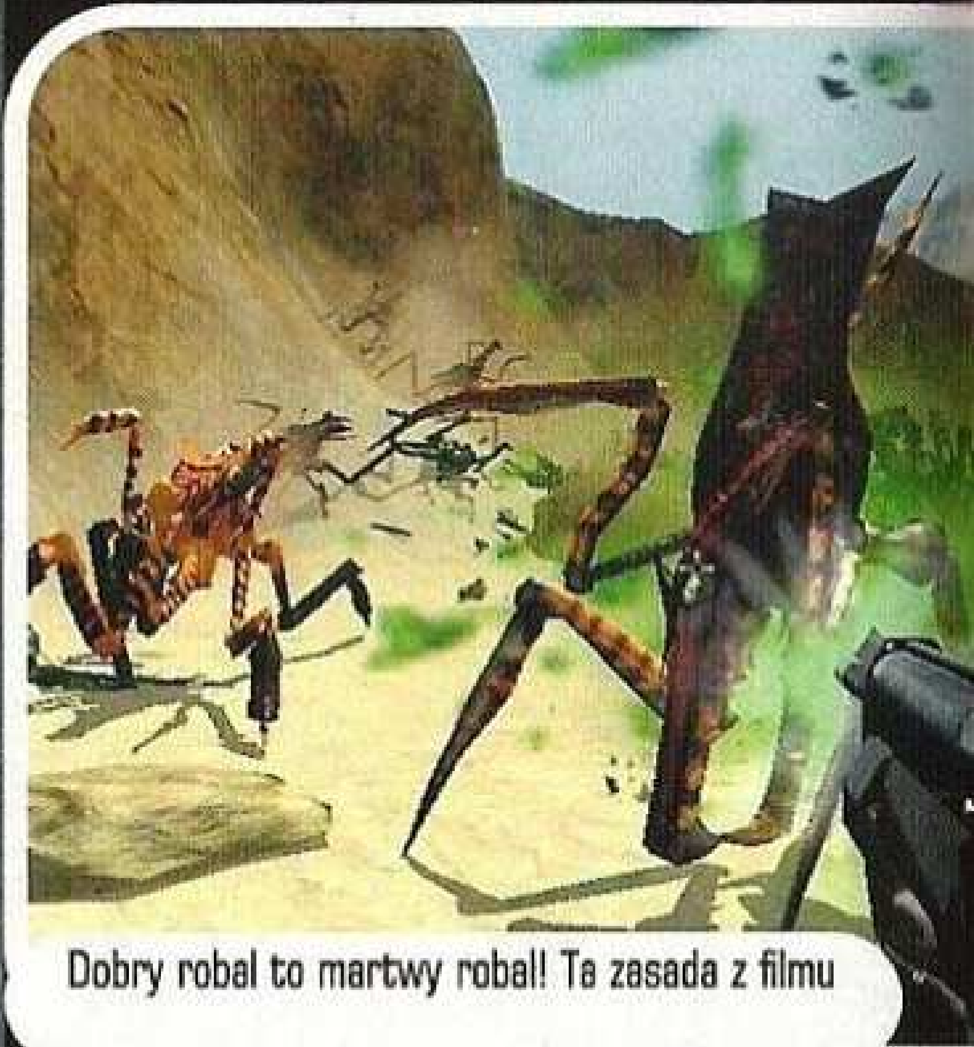
Wydaje mi się, że trzecie podejście do tematu „Starship Troopers" ma duże szanse zakończyć się sukcesem. Efektowna oprawa audiowizualna, rzesze kosmicznych stawonogów i strzelanina na skalę niespotykaną od czasów SERIOUS SAM, to cechy, które powinny zwabić potencjalnych użytkowników masowych strzelanin. Na mnie to zadziałało!

Kino wojenne z elementami gore

Pierwszy film z serii „Starship Troopers" powstał mniej więcej czterdzieści lat po tym, jak Robert Heinlein skończył pisać książkę. Powiedzmy też od razu, że obraz w reżyserii Paula Verhoevena nie zebrał szczególnie pozytywnych recenzji. Wielu krytyków zarzucało mu banał, militarystyczno-faszystowskie zapędy, głupotę scenariusza oraz seksizm – czemu zresztą trudno jest się dziwić. Andrzej Zawaniecki napisał w „Machinie": „To <Gwiezdne Wojny> bez dobrej historii, mitologii, sympatycznych postaci, inteligencji, dowcipu i moralnego sensu." Z tym zarzutem można oczywiście polemizować. Słyszał ktoś, żeby film o wojnie ludzi z kosmicznymi robakami potrzebował sensu?



Niektóre sceny bardzo przypominają sekwencje kinowe. Tutaj brakuje tylko feralnego reportera :)



Dobry robal to martwy robal! Ta zasada z filmu

Starship Troopers
Akcja

- Strangelite / Empire Interactive
- www.empireinteractive.com

- ☐ Wersja polska
- ☒ Tryb multiplayer

- **Premiera:** styczeń 2005
- **Gra dla:** PC

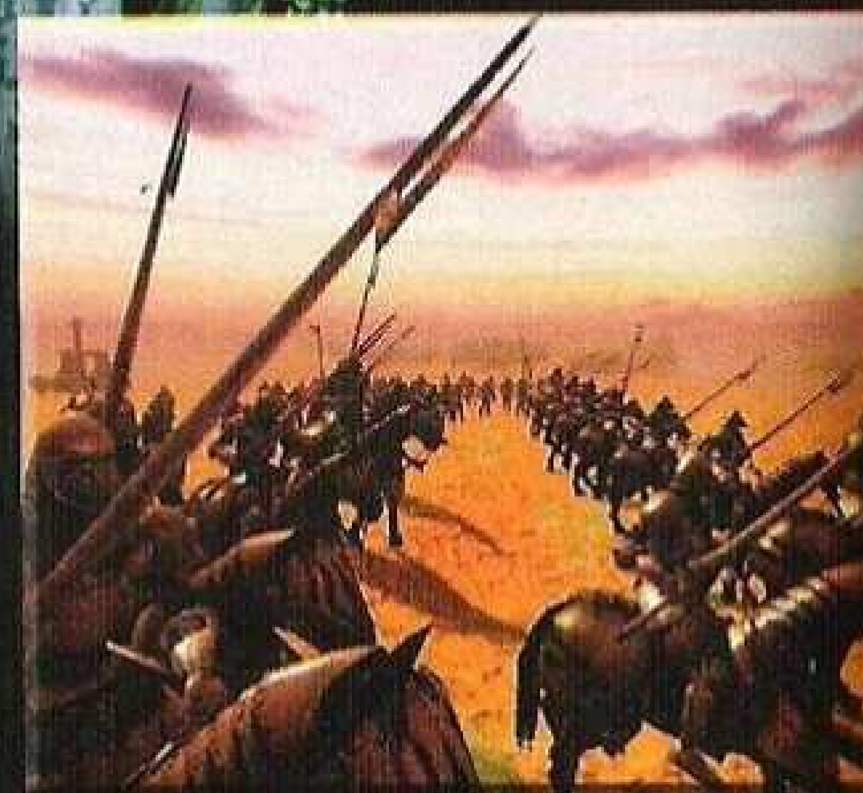
CALL OF DUTY spotyka SERIOUS SAMA. Do tego rzesze agresywnych stawonogów – różnych maści i kształtów, lecz niezmiennie niebezpiecznych

tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

Ta grą to połączenie strategii czasu rzeczywistego z role-playing







Kingdom Under Fire the Crusaders

Minęło 50 lat od wielkiej wojny przedstawionej w KINGDOM UNDER FIRE. Zatarła się pamięć o złowieszczej, niszczącej mocy artefaktu nazywanego Ancient Heart. Kiedy zapomniano już o rzeziach, pożogach i śmierci tysięcy niewinnych, atak armii orków na przygraniczne tereny spowodował wybuch nowej wojny.

Gracz ma szansę wcielić się w postać jednego z czterech wielkich bohaterów. Dwóch z nich należy do rasy ludzkiej, dwóch pozostałych dowodzi mrocznymi armiami. W zależności od dokonanego wyboru, inaczej przebiegać będzie rozgrywka – postacie otrzymają do wypełnienia misje odmiennego rodzaju. Te same natomiast pozostaną ważne zdarzenia dotyczące całego świata.

KUF: THE CRUSADERS ma zaimponować przede wszystkim fantastyczną grafiką. Engine gry pozwoli na równoczesne przedstawienie powyżej tysiąca jednostek na polu bitwy. Jednostki te zostaną wyrenderowane z około 3-4 tysięcy trójkątów, co oznacza kapitalną jakość oraz dbałość o najmniejsze detale. Tak więc jeśli chodzi o stronę RTS'ową, wiemy wszystko: będą zmagania ogromnych armii i rzeź, rzeź, rzeź. Do dyspozycji gracza stanie ponad 30 rodzajów jednostek – od zwyczajnej piechoty, poprzez machiny wojenne, aż po nadnaturalnie wielkie potwory czy latające monstra. Co ważne, wszystkie jednostki będą w miarę walk i zwycięstw nabierać bitewnego doświadczenia i stawać się coraz bardziej skuteczne. Wszystkie również będą mogły otrzymać lepszy oręż oraz lepsze pancerze. Bitwy rozegrają się na ogromnych trójwymiarowych mapach, a wpływ na ich przebieg mieć będzie nie tylko ukształtowanie terenu, ale również warunki pogodowe i cykl dzień/noc. Interesującym elementem każdej bitwy stanie się też możliwość rozmieszczania przez saperów śmiercionośnych pułapek, które mogą znacznie osłabić siły wroga, zanim ten zdąży w ogóle dotrzeć do twoich linii obronnych.

Pomiędzy poszczególnymi misjami gracz będzie mógł odwiedzić zamek, w którym dokona przeglądu wojsk, doposaży jednostki, przydzieli im nowe zdolności, a nawet będzie mógł zmienić wodza.

Bardzo ważną rolę odegrają bohaterowie – potężne istoty o nadludzkich umiejętnościach. Autorzy jednak obiecują, że herosi, chociaż silniejsi od standardowych jednostek, nie będą w stanie samodzielnie wygrać wojen (jak to miało miejsce chociażby w ostatnio recenzowanym SPELLFORCE). Jednak ich interwencja może zmienić losy bitwy. Każdy z czterech bohaterów charakteryzować się będzie odmiennymi umiejętnościami oraz stylem prowadzenia walki. Gerald to średniowieczny rycerz o zrównoważonych zdolnościach, Lucrecia jest piekielnie szybką zabójczynią uzbrojoną w dwie szable, a Kendal oraz Regnier to dysponujący wielką siłą (ale dość powolni) osiłkowie.

Autorzy zapewniają, że specjalną uwagę zwrócili na poziom Sztucznej Inteligencji, ale zapewnień takich słyszałem już zbyt wiele, by im bezkrytycznie ufać. Niestety głupota komputerowego wroga oraz liczne błędy programu w zarządzaniu wojskami gracza to podstawowe wady niemal wszystkich RTS'ów. Czy KUF: THE CRUSADERS dokona pod tym względem przełomu?



Na polach bitew zmierzą się ze sobą tysięczne armie, wśród których nie zabraknie gigantycznych monstrów



Kingdom Under Fire: The Crusaders
RTS / RPG



- **Phantagram**
- www.kuftc.com

- ☐ **Wersja polska**
- ☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** 2005
- **Gra dla:** PC, Xbox

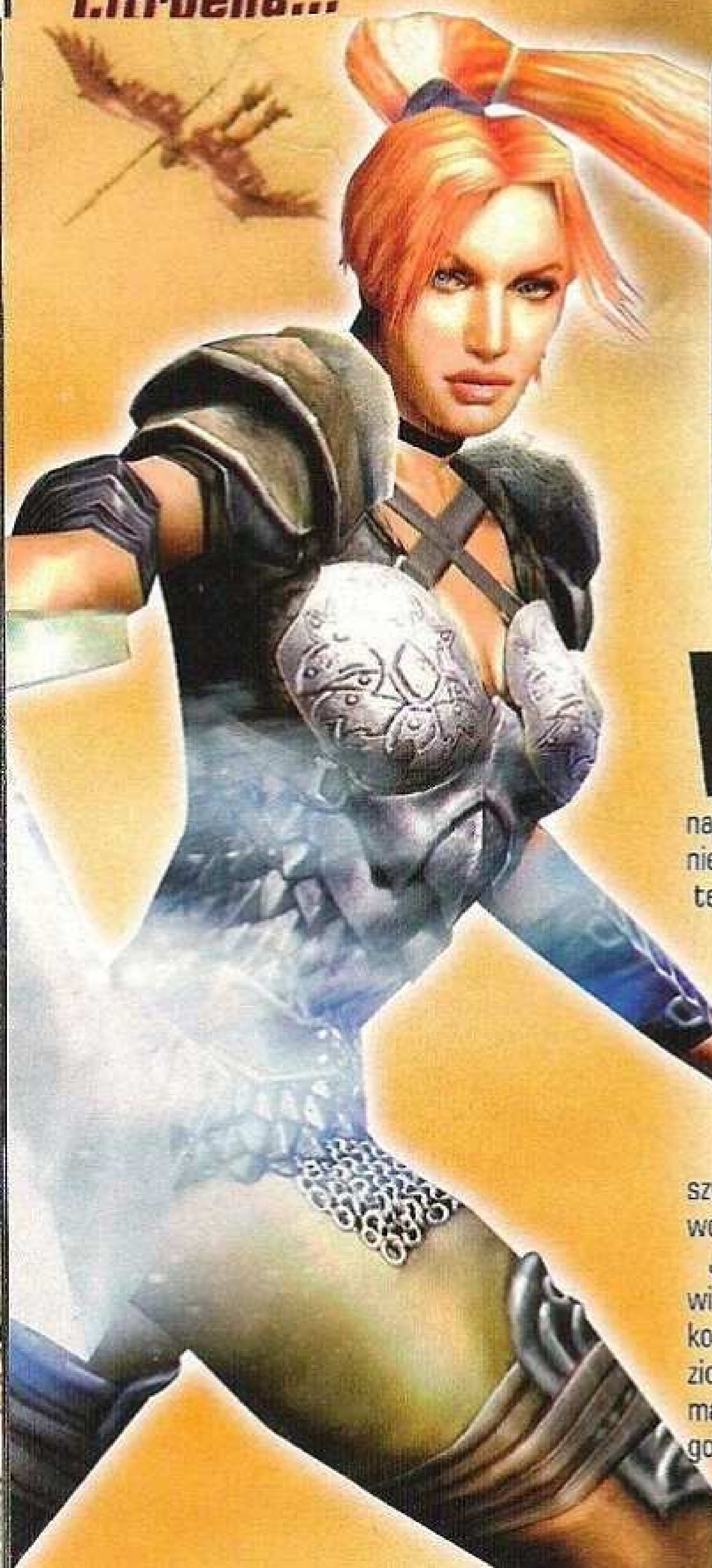
Zmagania potężnych armii w magicznym królestwie. **Mix strategii czasu rzeczywistego i role-playing, który zapowiada się całkiem interesująco**

tekst: Jacek „Randall" Piekara


Mówiąc poetycko: kamerą da się podjechać na tyle blisko, by zobaczyć utkane z pajęczych nici i skąpane w krwawej rosie stroje wrogów bohatera...

DUNGEON SIEGE II

Jaki powinien być prawdziwy wojownik? Spojrzenie mordercy, uśmiech dziecka, zawieszenie Citroëna...




Dzikie bestie zastygły w bezruchu patrząc, jak blondwłose dziewczę usiłuje wykrzesać najprostszy czar...

Wszyscy ci bohaterowie zaczynają mnie powoli wkurzać. Autorzy gier czynią ich tak szalenie utalentowanymi, tak diabelnie napakowanymi, że potwory niejako z definicji nie mają po co z lochów wyskakiwać. Komputerowy mag już po paru starciach miota fireballe wielkości szarżującej krowy. Zdolny wojownik jednym piruetem wykręca trzykrotność rekordu Podbipięty. Łucznik trafia strzałą w strzałę z pół kilometra, zaś wszystkie modły kapłana spełniają się z regularnością godną szwajcarskiego zegarka. Gdzie tu sprawiedliwość? Gdzie tu zabawa? Gdzie tu frajda?

Ja widzę to tak: uczyńmy bohaterem gry wioskowego głupka, zwykłego ciapę prosto od kozy, debila, frajera z obsługą lemiesza na poziomie +2. Na widok jego twarzy niech karczmarze tracą wrodzoną uprzejmość, a kupcy, golibrody i minstrele żądają podwójnej stawki.

Tak sformatowanemu „herosowi" dajmy w graby kij i nauczmy czaru „przywoływanie czkawki". Potem wyślijmy w bój. Niech zakombinuje. Niech przycwaniakuje. Niech sieka, ściemnia i unika. Zobaczymy, czy taki jest twardy, czy z pozycji słabszego w ogóle potrafi coś zdziałać! Bo przecież goryl w stadzie kapucynek zawsze będzie siał zniszczenie, a trudno się podniecać faktem, że trawnik po kilku chwilach zrobi się czerwony...

Pod wieloma względami DUNGEON SIEGE 2 przypomina swego chwalebnego poprzednika, przez lata uważanego za najlepszy klon DIABLO. **Gracz tworzy napakowaną (znów to samo!) postać i wyrusza wraz z nią w podróż.** Na szczęście nie jedzie sam. Towarzyszą mu zwierzęta juczne, które może obładować tonami zbędnego żelastwa. Jednym z nich będzie żywiołak. Co ciekawe, da się go uzbroić. Zaopatrzony w zbroję, miecz i kilka magicznych pierścieni pokaże, iż jest niecienkim zawadiaką. W DS2 pojawią się też postacie gotowe przyłączyć się do gracza. Będą to gadatliwi dranie o mocno pokręconych charakterkach i konkretnych celach życiowych. Dzięki temu gra ma nabrać realizmu – w końcu co to za drużyna, której członkowie idą grzecznie na rzeź i nawet sobie nie podowcipkują?

Nie zmieni się również grafika. Autorzy gry zdecydowali się wykorzystać ten sam silnik, który pojawił się w oryginalnym DUNGEON SIEGE. Oczywiście mocno go rozbudowali. **Wprowadzili obsługę efektów pixel 2.0, vertex shader i lepsze tekstury, opracowali nowy podprogram odpowiadający za efekty świetlne.** Podłubali również przy animacjach i systemie skryptów. Specjalny podprogram Flick postara się o ciekawe przerywniki filmowe generowane na silniku gry. Dzięki nim opowiadana historia wciągnie nawet największych ję-

Zejdź pod ziemię

Czy tytułowe lochy i podziemia można znaleźć i w Polsce? Cóż, niegdyś każde miasto, ba, każda duża kamienica miała pod sobą piwnice, przy których te dzisiejsze są ciasnymi komórkami w sam raz dla osiedlowych mułków i pijaczków. Nie brakuje też długich jaskiń, podziemnych bunkrów i kopalni udostępnionych zwiedzającym. Spore lochy znajdziesz na przykład w Chełmie, gdzie wskutek intensywnego wydobycia kredy powstał labirynt korytarzy, tuneli i sztolni. Obecnie można je zwiedzać – trasa liczy ponad 2 kilometry. Swoje podziemia ma też Jarosław, Kłodzko i Sandomierz, nie wspominając o Tarnowskich Górach i Kostrzynie nad Odrą. W niektórych obiektach nawet straszy!



kajtów (tak, tak, fabuła ma być głęboka jak studnia za oborą!). Na ekranie pojawi się trzy razy więcej szczegółów niż w dodatku, zaś toczące się wydarzenia zyskają rozmach, o którym miłośnicy pierwszej części mogli jedynie pomarzyć. **Nic dziwnego, że gra na trailerach wygląda rewelacyjnie i w ogóle nie przypomina swego „przedpotopowego" poprzednika.** Podobnież rządzić będzie muzyka Franka Bry oraz Jeremy'ego Soula. Sam interfejs pozostanie bez większych zmian.

Oczywiście w DUNGEON SIEGE 2 pojawią się nowe lokacje i nowe przedmioty. Te pierwsze raczej nie zaskoczą oryginalnością. Pojawią się ciemne, zatęchłe lochy i suto zdobione korytarze prowadzące do iście pałacowych sal balowych (kapiących gobelinami, jak napisałby reżyser Lech Majewski). Nie zabraknie również leśnych duktów obłożonych kamieniami, głębokich jaskiń, wymarłych wiosek, pradawnych świątyń zamieszkałych przez dzikie i pokurczone bestie, których pazury przecinają stal i kruszą kopie. Kopie? Także i miecze, korbacze, łańcuchy, magiczne laski, tarcze, krzyże, topory, szable, kusze, włócznie, maczugi, sejmitary, sierpy, sztylety, proce, tłuki, oszczepy, lance, nadziaki, rapiery tasaki i halabardy. Broni, magicznych przedmiotów, mikstur i artefaktów na pewno w DUNGEON SIEGE 2 nie zabraknie. Szkoda jedynie, że znów postacie kierowane przez gracza zyskają wielką przewagę. Cóż może bowiem zrobić zapchlony wilk ze startymi zębami w podgniłych dziąsłach, gdy ma przed sobą oprycha w ciężkiej zbroi, z lagą grubości głowy dorodnego samca w dłoniach?





Gdyby Robin Hood nosił tak odlotowe ciuchy, szeryf Nottingham od razu wytropiłby go w lesie

Autorzy gry wciąż trzymają bestiariusz w tajemnicy. **Opowiadają za to o Coach SI, która ma tę niecodzienną funkcję, że – niczym piłkarski trener – zarządza całą ekipą potworów, a nie pojedynczymi egzemplarzami.** W efekcie stworzenia nie atakują chaotycznie, lecz starannie przygotowują swoje działania. Część zachowań bestii programiści podpatrzyli u zwierząt stadnych, a część skonsultowali ze strategami. Co ciekawe, pod koniec gry zrobi się naprawdę trudno. Potwory będą stosować wyrafinowane taktyki, prowokować do ataków, wciągać w pułapki, zwodzić, oszukiwać, markować zachowania. Niektórych watahom będą przewodzić dowódcy, twardsi, szybsi, lepiej walczący. Może być naprawdę ostro!

Klasy postaci pozostaną cztery, lecz zmieni się system ich rozwoju. Gracz będzie mógł szkolić swojego podopiecznego w różnych kierunkach, np. w walce mieczem dwuręcznym, dwoma mieczami, mieczem i tarczą, samym mieczem (łatwiej wtedy o uniki). Z kolei mag może specjalizować się w walce, leczeniu, władaniu lodem bądź przywoływaniu kreatur. Nie zabraknie rozwoju postaci, cykających w tle punktów doświadczenia oraz dokształcających się towarzyszy.

Gra miała pojawić się w sklepach na początku tego roku. Później przesunięto jej premierę na jesień, bo to ładna pora, liście mienią się setkami kolorów, a po lasach snują się budzące grozę mgły. Obecnie mówi się o wiośnie 2005, kwiatkach na polu i różyczkach na grobach. Czy to dobrze? Cóż, na pewno. Programiści i graficy nie leżą przecież na plecach i nie drapią się po tyłkach – ciężko pracują, by uczynić DUNGEON SIEGE 2 jeszcze lepszą produkcją. Z kolei ludzie z CD Projektu już się szykują, by przejąć ów tytuł w swoje łapki, zlokalizować go i wydać za uczciwą cenę. Oby do lata!

Dungeon Siege 2
Action RPG

- **Gas Powered Games / CD Projekt**
- www.dungeonsiege.com

- ☐ **Wersja polska**
- ☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** wiosna 2005
- **Gra dla:** PC

Powtórka z najlepszego klonu DIABLO (do czasu SACRED). Łazisz ludkiem i siekasz, rąbiesz, mordujesz, czarujesz...

tekst: Michał „Dungeon Mastah" Zacharzewski

Podsłuchaliśmy...

Duke powrócił

DUKE NUKEM FOREVER naprawdę powstaje! Firma 3D Realms zakupiła niedawno silnik fizyczny Meqon Game Dynamics SDK, który zostanie wykorzystany w tym produkowanym już od ośmiu lat shooterze FPP. Super! To kiedy premiera, jesień 2009?

Listopad Tycoon

Polski wydawca ROLLERCOASTER TYCOON 3 pracuje w pocie czoła. Cel: umożliwienie graczom importowania do gry kolejek pochodzących z poprzednich części. Sama gra pojawi się w sklepach w listopadzie – oczywiście po polsku. Będą taaakie jaja!

Dom w ADOM

Nie zawsze rendery i shadery stanowią o jakości produkcji. ADOM – stara, lecz kultowa gra RPG – tak naprawdę w ogóle nie ma oprawy graficznej. Cały jej świat stworzono za pomocą znaków, które można wklepać z klawiatury. Dziwne? Ale jakże wciągające! Świetna fabuła, wiele ras i klas postaci, spójny system sterowania i walki to największe zalety programu. Więcej informacji: www.adom.prv.pl.

Matmoludki

Tak, dla dzieci. Tak, MATMOLUDKI. Dwa programy z tej serii – niezwykle popularnej w USA i Francji – pojawią się w Polsce już w październiku. Dzięki nim gracze rozwiną umiejętność myślenia logicznego, nauczą się rozwiązywania problemów, porównywania, łączenia informacji w związki przyczynowo-skutkowe oraz utrwalą wiedzę matematyczną. Narratorem całości jest Maciej Stuhr!

Warsaw Game Show

Zazdrościłeś Londynowi targów EGN, a do Lipska na Games Convention nie zdołałeś się wybrać? Nic straconego! Między 23 a 24 października w warszawskiej hali EXPO XXI przy ulicy Prądzyńskiego 12/14 odbędzie się Warsaw Games Show. Na imprezie będzie można zobaczyć działające wersje WIEDŹMINA i STALKERA, a także wziąć udział w wielu, wielu turniejach. Zapowiedziano nawet oficjalną polską premierę konsoli Xbox! Rychło w czas!

DINO: INTRUZI W OGRODZIE

Firma ARJALOC wyraźnie stawia na młodych graczy, czego wystarczającym dowodem jest ich ostatnia gra MUCHTRIX czy zapowiedziany już KOGOOD. Zanim ten ostatni tytuł trafi na półki sklepowe, na rynku pojawi się DINO: INTRUZI W OGRODZIE.

W grze tej wcielisz się w sympatycznego dinozaura o imieniu Dino, który na co dzień zajmuje się hodowlą owoców. Pewnego dnia w samym środku jego sadu wylądowali Frutmeni z planety Frutusa i zaczęli niszczyć wszystko dookoła. Wiadomo, co masz robić, prawda? Gra charakteryzować się będzie ładną grafiką, sympatycznym udźwiękowieniem oraz wieloma zagadkami. Wcielając się w Dina, zyskasz możliwość używania magii, spowalniania czasu czy stawania się niewidzialnym. Wszystko to pomoże wypędzić najeźdźców ze spokojnej dotąd krainy.

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; TOP-13: Marek „flc" Janowski

PC / PS2 / GCN / Xbox

Future Tactics: The Uprising







Ziemi zagrażają paskudniki z kosmosu. Sytuację są w stanie zbrojnie załagodzić jedynie główny bohater, jego wielgachnooka siostra oraz banda swojskich kamratów (dobrze uzbrojonych, ma się rozumieć). Po drodze czeka ich wiele dziwacznych spotkań, sporów, afer, strzelanin i pojedynków z potworami na specjalnie przygotowanych, generowanych przez komputer arenach. Od podobnych scenariuszy półki japońskich producentów wręcz się uginają. Dlaczego więc ten zrealizowano? Ponoć w interesujący sposób portretuje zależności między bohaterami. Poza tym powstaje w Europie, w znanym wszystkim graczom JoWood. FUTURE TACTICS oferuje zabawną grę role-playing, wykonaną na japońską modłę, z walkami prowadzonymi w trybie turowym i sporą dawką taktyki. Autorzy twierdzą jednak, że stawiają na dobrą zabawę i szybką akcję, a cyferki i statystyki mają dla nich niewielkie znaczenie. Cóż, przyznam, iż jestem nawet ciekaw, co za potworek z tej gry wyrośnie...

Stranger

PC

Ambitny RPG/RTS nazywany przez niektórych następcą fenomenalnego SPELLFORCE'A. Obie gry mają wiele wspólnego: toczą się w podobnych do siebie światach fantasy, akcentują rolę bohaterów w starciach, a także cieszą oczy nowoczesną, widowiskową grafiką. Za tę ostatnią odpowiada silnik zapożyczony z SUDDEN STRIKE 3, odpowiednio rozbudowany i podkręcony. Misje mają być zróżnicowane: w niektórych wystarczy zająć jakiś teren, w innych trzeba będzie dotrzeć do określonego punktu, wychłostać jakiegoś brzydala bądź rozbudować armię. Co ciekawe, prócz dwóch stron konfliktu, na każdej z map pojawią się też wrogie potwory, bohaterowie do wynajęcia, a także dzikie plemiona, które można przekupić bądź „przegadać" na swoją stronę.



Football Manager 2005

PC

Pokręciło się, pokiełbasiło i zakotłowało. Autorzy kultowego CHAMPIONSHIP MANAGER robią obecnie FOOTBALL MANAGER 2005, a nad nowym CM biedzi się zupełnie inny skład. Skutek? Dwa, a nawet trzy (jeśli liczyć TOTAL CLUB MANAGER 2005) dobre sportowe gry ekonomiczne na rynku. Szok, pisk, ekstaza na trybunach, róg obfitości wreszcie rozdrapany. Ale czy rzeczywiście jest się z czego cieszyć? A jeśli SI Games bez opieki Eidos stworzy knota, a nowi „czempionszipowcy" zawiodą oczekiwania fanów? Cóż... Na razie FM2005 wygląda dobrze. Oferuje ponad 2000 klubów ze 158 lig 51 różnych krajów. Do tego dochodzi cała masa ekip młodzieżowych, juniorskich i frajerskich, różnych U21, kadr B i rezerw: jednym słowem kolejne 3000 ekip. Ponadto trzydzieści różnych parametrów opisujących każdego zawodnika, wygodny interfejs, duża liczba zależności, możliwość śledzenia karier poszczególnych zawodników. Polska liga oczywiście dodana, a wraz z nią aktualne składy. Lokalna wersja językowa, cena poniżej stu złotych. Sam miód, prawda? Więc czego tu się bać! Będzie pięknie, Włodarczyk sam na sam, gooool, proszę państwa...



PC / PS2 / Xbox

Ghost Recon 2

Pierwsza część gry sprzedała się w nakładzie 4.5 miliona kopii. Nie wiadomo, czy drugą w ogóle ktoś kupi, bo jak północni Koreańczycy nerwa załapią, to wysadzą pół świata w powietrze i nikt już grami nie będzie handlował. Powody mają. Tom Clancy zadecydował, że akcja GHOST RECON 2 zaprowadzi gracza właśnie do ich kraju, masowo skupującego broń na rosyjskim czarnym rynku. I kiedy wreszcie w męczonej głodem Korei dojdzie do buntu, władze zrzucą winę na Chiny. Przy okazji za aprobatą Rosji zajmą pobliską chińską prowincję. Zbrojnie i siłowo, ma się rozumieć. Władze w Pekinie zachowają się niczym rasowe pekińczyki (takie pieski, co się boją własnego cienia i noszą kokardy na głowie). Jednym słowem, za nic w świecie nie wejdą w otwarty konflikt z Moskwą. Zgodzą się za to, by na granicę udał się oddział Ghost. Cel: patrolowanie regionu, rozpoznanie zagrożeń i wyeliminowanie koreańskich generałów odpowiedzialnych za inwazję. GHOST RECON 2 przyniesie też Standardowy Zestaw Marketingowy Gry Wojennej: nowe rodzaje broni, doskonałą Sztuczną Inteligencję, więcej opcji taktycznych i potężniejszy silnik graficzny. Pecetowa premiera wiosną, konsolowa na Gwiazdkę.

Stolen

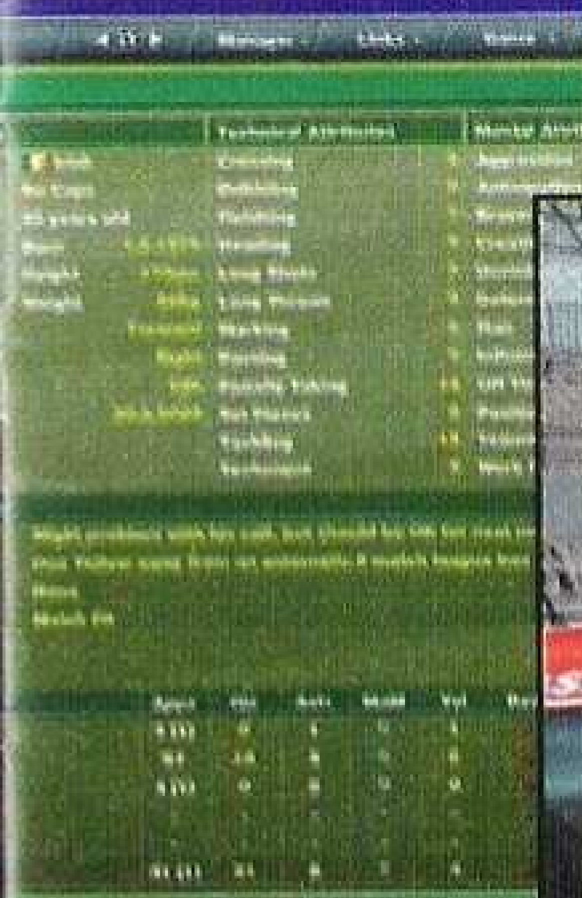
PC / PS2 / Xbox



Kiedy miasto tonie w morzu przemocy i korupcji, bohaterów znajduje się po złej stronie prawa. Przykład? Ania Romanow, doskonała włamywaczka, mistrzyni w swoim fachu, a także jej przyjaciel, Louie Palmer, znany jako Głos w Jej Uchu. Razem tworzą doborową ekipę, która przyjmie każde zlecenie. Damie z łasiczką podmienią sierściucha na gronostaja, z autoportretu van Gogha zwiną jedno ucho, zaś... OK, lekko przesadzam, ale pierścienie, brylanty, akcje kradną zawodowo. Sama fabuła STOLEN jest jednak aż do bólu standardowa. Bohaterowie wpadają w niezłe bagno, stając się świadkami bardzo nieprzyjemnych wydarzeń. Oczywiście próbują się bronić i ratować skórę. W tym celu włamują się do kolejnych mocno strzeżonych budynków. Przy okazji trafiają na ślad afery, która sięga najwyższych stanowisk w ratuszu. Gra jest skradanką TPP, dopracowaną wizualnie, z wciągającym scenariuszem i niecodziennymi zagadkami.







PC

GTR

Tę grę twórcy reklamują jako najbardziej realistyczny symulator wyścigów samochodowych w historii. Zapewne troszkę przesadzają, ale i tak program zapowiada się wyśmienicie. Chociażby dlatego, że firmą Simbin, która grę tworzy, zarządza prawdziwy rajdowiec. Gość ma mnóstwo kontaktów i jeszcze więcej znajomości. Dzięki temu program wykorzystuje licencję FIA GT Championship, oferując prawdziwe trasy oraz samochody. Do stworzenia jednych i drugich wykorzystano szczegółowe dane telemetryczne, udostępnione twórcom przez poszczególne teamy oraz właścicieli torów. Zachowano nawet setki drobnych detali, o których wielu innych programistów nawet by nie pomyślało: drzewa mają podobny układ gałęzi co w rzeczywistości, budynki i samochody ozdabiają prawdziwe logosy. Sam model jazdy jest ultrarealistyczny, a opcji co niemiara. Szykuje się poważny konkurent dla serii TOCA RACE DRIVER



PC

Sudden Strike 3



Trzeci tom popularnej strategii czasu rzeczywistego przyniesie cztery kampanie z czasów II wojny światowej. Dwie z nich przeniosą gracza nad Pacyfik, w region Pearl Harbor, Midway i Guadalcanal, dwie kolejne pozostawią go w Europie. Nowy, trójwymiarowy silnik pozwoli wygenerować do 150 kilometrów kwadratowych autentycznego pola bitewnego na każdej z map. W czasie zabawy dojdzie do starć lądowych, powietrznych oraz morskich, w których udział wezmą okręty podwodne. W grze pojawi się też wsparcie z powietrza, wzywane w zależności od potrzeb i niekiedy diabelnie skuteczne. Piszę niekiedy, gdyż rozbudowany system radarowy umożliwi każdej ze stron dokładniejsze przygotowanie się do nalotu. A wówczas kuku gwarantowane... Idąc dalej: większe znaczenie zyskają ataki na szlaki zaopatrzeniowe – odcięcie wroga od dostaw przyniesie niekiedy lepsze skutki niż pocztestowanie go atomówką. Większe znaczenie zyska też rekonesans.

Podsłuchaliśmy...

CD Microprojekt

Microsoft wydaje gry rzadko, ale jeśli już za jakąś się weźmie, to wychodzi z niej drogi, pozbawiony wersji polskiej przebój. Już wkrótce sytuacja się zmieni – nowe produkcje Gatesa, m.in. ZOO TYCOON 2, AGE OF EMPIRES 3 i DUNGEON SIEGE 2, wyda w Polsce firma CD Projekt. Jak? Taniej i po polsku!

Śródziemne WWW

Oczekiwana gra strategiczna BATTLE FOR MIDDLE EARTH doczekała się swojej polskiej strony. Pod adresem www.bfme.pl znajdziesz masę informacji o programie. Są tam najnowsze fotki, opisy jednostek i struktur, a także plotki i fakty o innych grach toczących się w filmowym Śródziemiu. Ciekawostką jest wywiad z tłumaczem THE THIRD AGE, panem Cezarym Frącem. Okazuje się, że udany przekład tekstu pisanego na potrzeby gry wcale nie jest zadaniem prostym.

Paki, klasyki

CD Projekt zapowiedział na Gwiazdkę wydanie Edycji Kolekcjonerskiej NEVERWINTER NIGHTS. W pakiecie znajdzie się podstawowa wersja gry oraz dwa dodatki. Wydane w tej serii gry zawsze cieszyły się olbrzymim powodzeniem, ale i tak pozostawały w cieniu serii Nowa eXtraKlasyka. Wiewiórki clickowe dowiedziały się, że sprzedano już pół miliona gier sygnowanych logiem NXK!

Wydane w PL

Gry dużych firm bez większych problemów docierają do naszego kraju. Te mniejsze kluczą i błądzą... Na szczęście wiadomo już, że Nicolas Games wyda dwie bardzo ciekawe produkcje RPG: METALHEART i SABOTAIN. Z kolei Hurtownia PLAY sprowadzi ETROM i THE FALL. Wciąż nie wiadomo natomiast, jaki los spotka JUICED. Po bankructwie Acclaim los tej gry jest niejasny – na 90% ukaże się na rynku, ale kiedy i gdzie, nie wiedzą nawet najstarsze górale (takie rowery).

Opóźnienia, opóźnienia

Ten numer CLICKA! został brutalnie pozbawiony działu kinowego oraz obszernego poradnika. Przyczyna? Jesienny wysyp gier. Jest ich tak dużo, że sami wydawcy nie nadążają z ich obsługą. Spóźni się więc SPLINTER CELL: CHAOS THEORY. Później przyjedzie też DRIV3R. Obu gier należy oczekiwać w pierwszym kwartale 2005 roku.

Samuraj sajt

Jesteś fanem serii SAMURAI SHODOWN? Zajrzyj pod adres samsho.fm.interia.pl – znajdziesz tam sporo ciekawych informacji o tej kultowej produkcji. Strona jest w pełni amatorska, jednak jej autorzy obiecują uczynić z niej prawdziwe centrum wieści ze świata SS. Skąd wiemy? Jej adres został zgłoszony na adres clickowo@o2.pl. Jeśli stworzyłeś dużą i dobrą stronę o jakiejś grze, organizujesz konwent bądź wsławiłeś się w inny sposób – pisz! Ostrzegamy jednak, iż kończymy z taryfą ulgową! Tylko najciekawsze informacje trafią na strony CLICKA!

Ford Racing 3

PC / PS2 / Xbox

Pierwsza część była słaba, druga wielkiej furory nie zrobiła. Może za trzecim razem się uda? Autorzy gry zapowiadają mnóstwo atrakcji, w tym 47 licencjonowanych wozów Forda (starych, koncepcyjnych, terenowych, turystycznych, sportowych) odwzorowanych tak, jakby to były dzieła sztuki i każdy detal się liczył. Do tego dojdzie około 50 tras biegnących przez miasta i wsie, pustynie i lodowce, a także klasyczne leśne bezdroża. Pojawią się także tory Formuły 1, widok zza kierownicy, automatyczna i manualna skrzynia biegów. Kolejnym atutem programu mają być tryby rozgrywki w liczbie 16 sztuk. Prócz klasycznych zmagań z czasem i przeciwnikami pojawią się rajdy pomiędzy słupkami, z chwytaniem baloników, ślizganiem się i podjeżdżaniem pod dużą i stromą górkę. Pozostaje czekać...



Playboy: The Mansion

PC / PS2 / Xbox

Kolejny klon THE SIMS, tym razem przeznaczony dla osób, którym rodzice (wychowawcy, opiekunowie, a w niektórych przypadkach i żony) łaskawie pozwalają czytać „Playboya". Początek lat 50., Stany Zjednoczone Ameryki Północnej Ziemi Trzeciej od Słońca. Hugh Hefner budzi się w swoim mięciutkim łóżku i spogląda na maskotkę króliczka leżącą na jego podusi. Gościu patrzy, patrzy i patrzy, aż do głowy przychodzi mu świetny pomysł – założyć miesięcznik z króliczkami! Gracz ma do przejścia kilkanaście etapów, w czasie których musi zamienić niskonakładowe pisemko w prawdziwe monstrum, dla którego rozbierają się wszystkie baby świata. Musi podejmować decyzje ekonomiczne, ale i czysto towarzyskie. W końcu zadowolona z życia kadra pracuje lepiej, wydajniej, szybciej... W programie pojawi się cała masa króliczków „Playboya" z Carmen Elektrą na czele. Nie zabraknie gorących scenek w basenie oraz imprez na 150 osób. Ładna trójwymiarowa grafika oraz głosy znanych aktorów (m.in. Toma Arnolda) dopełnią całości. Może być hicior!



Scrapland

PC

American McGee twarrrdy jest, nie poddaje się! Po upadku ukochanego projektu OZ zajął się grą SCRAPLAND, przygotowywaną między innymi przez autorów świetnego BLADE OF DARKNESS. A że czerpał inspirację z GTA... Robi się ciekawie, bardzo ciekawie. Akcja

TOP-13 LISTA

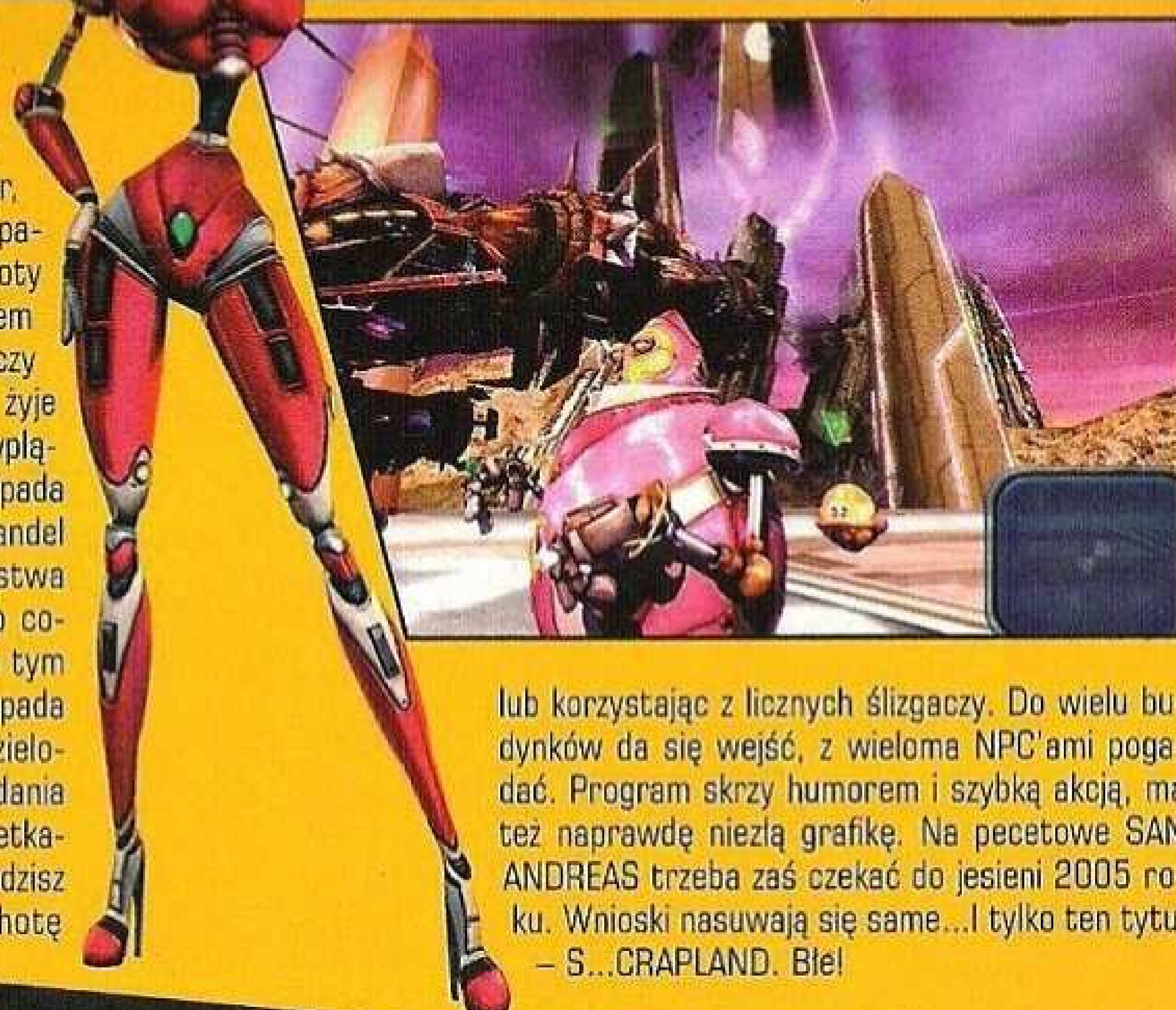
Miejsce	Gra	Platforma	Nr
1	Diablo 2	PC	008
2	The Sims 2	PC	199
3	NFS: Underground	PC,PS2,Xbox, GCN	127
4	GTA Vice City	PC, PS2	025
5	Painkiller	PC, Xbox	060
6	Gothic 2	PC	060
7	DOOM3	PC, Xbox	190
8	Baldur's Gate 2	PC	104
9	Morrowind	PC, Xbox	034
10	Juiced	PC, PS2, Xbox	197
11	Warcraft III	PC	010
12	Spellforce: The Order of Dawn	PC	169
13	Soldiers: Heroes of II World War	PC	181

Moment of Silence

PC

Przygodówki to nie mamuty w kolejce do ginekologa – nigdy, przenigdy nie wyginą! Peter Wright z MOMENT OF SILENCE też nie zamierza zejść z tego świata. W chwili obecnej pracuje dla agencji rządowej zajmującej się wolnością słowa. Pracuje? Nie, to za dużo powiedziane. Nie w tym hałasie! Brygady SWAT rozwalają właśnie mieszkanie jego sąsiada. O samym gościu słuch ginie. Peter rozpoczyna prywatne śledztwo i odkrywa skomplikowaną siatkę powiązań, której macki sięgają wysoko postawionych polityków, biznesmenów oraz kryminalistów. Tym samym zostaje wciągnięty w grę, z której może wyjść jako bohater bądź... kolejny obywatel zaginiony w niewyjaśnionych okolicznościach. Opublikowane w Sieci obrazki wyglądają rewelacyjnie, atutami programu są też prosty interfejs (à la SYBERIA) i ciekawy scenariusz. W grze pojawi się też 75 lokacji, ponad 8 godzin dialogów, 35 postaci niezależnych oraz filmiki przygotowane przez ekipę odpowiedzialną za ROGUE SQUADRON 2. I najważniejsze: premiera zachodnia odbędzie się pod koniec października!





programu toczy się w przyszłości, na niewielkiej planecie zamieszkałej w całości przez roboty. Główny bohater, D-Tritus, jest zawodowym paparazzi. Krąży po mieście, cyka foty swą gadającą kamerą, czasem załatwi komuś jakiś lewy smar czy niestandardowy mod. Chłopak żyje sobie spokojnie do czasu, gdy wplątuje się w poważną aferę. Wpada na trop szajki, dla której handel robocimi organami, zabójstwa i napady z bronią w ręku to codzienność. Sęk w tym, że w tym samym momencie szajka wpada na trop D-Tritusa. Gra podzielona jest na misje oraz zadania poboczne. Mieniące się setkami neonów miasto zwiedzisz na piechotę lub korzystając z licznych ślizgaczy. Do wielu budynków da się wejść, z wieloma NPC'ami pogadać. Program skrzy humorem i szybką akcją, ma też naprawdę niezłą grafikę. Na pecetowe SAN ANDREAS trzeba zaś czekać do jesieni 2005 roku. Wnioski nasuwają się same...I tylko ten tytuł – S...CRAPLAND. Ble!

Podsłuchaliśmy...

Zagłada Bartkowiaka



Film „Resident Evil: Apocalypse" lada dzień wkroczy do polskich kin. W USA sprzedał się lepiej niż pierwsza część i zebrał niezłe recenzje. Tymczasem polak, Andrzej Bartkowiak, bierze się za reżyserię DOOM. W filmie pojawią się The Rock, Karl Urban i Rosamund Pike. Całkiem miła obsada...

Wypas Piraci

Dystrybutor SID MEIER'S PIRATES! – firma CD Projekt – stara się o wzbogacenie polskiej edycji programu o znakomite dodatki. Jeśli wszystko się powiedzie, oprócz gry dostaniesz oryginalną wersję tytułu z 1987 roku, multimedialny wywiad z Sidem Meierem, sceny wycięte z nowej gry itp. Warto wspomnieć, że na Zachodzie taki zestaw będzie oferowany w ekskluzywnej, droższej wersji.

Plany, plany

Sypnęło ciekawymi produkcjami. Największe wrażenie robią dwa tytuły: QUAKE IV oraz ELDER SCROLLS IV: OBLIVION (kontynuacja MORROWINDA). Niestety, żadnych obrazków w tej chwili opublikować nie możemy...

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; TOP-13: Marek „flc" Janowski

PRZEBOJÓW

Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

Poczekalnia...

161	TOCA Race Driver 2 – PC, Xbox	193	Warlords Battlecry 3 – PC
203	Colin McRae Rally 2005 – PC, PS2, Xbox NEW	194	Catwoman – PC, PS2, GC, Xbox
162	Hitman Contracts – PC, PS2, Xbox	209	NFS: Underground 2 – PC, PS2, Xbox NEW
204	Rome: Total War – PC NEW	195	Joanna D'Arc – PC
154	Far Cry – PC	200	I of the Dragon – PC
198	Kreed – PC	210	Call of Duty: United Offensive – PC NEW
179	Thief: Deadly Shadows – PC, Xbox	211	Richard Burns Rally – PC, PS2, Xbox NEW
205	Kohan 2 – PC NEW	185	Lords of the Realm 3 – PC
206	FIFA 2005 – PC, PS2, Xbox NEW	186	The Suffering – PC, PS2, Xbox, GCN
191	Codename: Panzers – PC	187	Robin Hood: Defender of the Crown – PC, PS2, Xbox
207	Warhammer 40.000 – PC NEW	188	Jurassic Park: Operation Genesis – PC, PS, Xbox
180	Shrek 2 – PC, PS2, Xbox, GCN, GBA	196	Alias – PC, PS2, Xbox
208	Full Spectrum Warrior – PC, Xbox NEW	201	Xpand Rally – PC
172	UEFA Euro 2004 – PC, PS2, Xbox	202	Shade – PC
192	Ground Control 2 – PC	189	Blitzkrieg: Horyzont w ogniu – PC

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Na gry z listy TOP-13 możesz głosować przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LP.CL.# (zamiast # podaj przypisany grze numer – jest w czarnym polu). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści LP.CL.nazwa_gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie www.click.pl

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt, oraz 6 dodatkowych gier!

CDPROJEKT



ROME™ TOTAL WAR

„Co by tu jeszcze spieprzyć panowie, co by tu jeszcze spieprzyć?" – śpiewał Wojciech Młynarski. Czyżby chłopcy z Creative Assembly słuchali naszego barda?





Czasy Republiki, a potem Imperium Rzymskiego to jeden z najbardziej frapujących okresów w dziejach ludzkości. My – Europejczycy – zawdzięczamy Rzymowi tak wiele, że sami czasem nie zdajemy sobie sprawy, jak państwo, które zniknęło z mapy świata przeszło 1500 lat temu, mogło wywrzeć tak ogromny wpływ na naszą rzeczywistość. Rzymskie prawo, rzymska myśl wojskowa, rzymscy filozofowie, rzymska tradycja polityczna – wszystkie te elementy przez wieki oddziaływały na rozwój Europy. Dla twórców gier komputerowych Rzym, o dziwo, nie był zbyt wdzięcznym obiektem. Z dawnych lat pamiętam jeszcze słynną CENTURION: DEFENDER OF ROME, potem były HANNIBAL i GREAT BATTLES OF CAESAR...

Wprowadzeniem do gry jest Prolog, w którym w przystępny sposób wytłumaczone zostają najważniejsze aspekty zarządzania państwem oraz taktyka walk. Nawet weterani MEDIEVALA powinni przynajmniej częściowo zapoznać się z Prologiem, gdyż pokazuje on szereg interesujących opcji. Jednak ważne jest, że w każdej chwili zarówno na mapie globalnej, jak i bitewnej możesz skorzystać z pomocy doradców szczegółowo tłumaczących każdy aspekt rozgrywki.

Kampania

Wszystko zaczyna się w czasach Republiki. Możesz stanąć na czele jednego z trzech wielkich rzymskich domów: Julii, Scipii i Bruti. W zależności od tego, którą stronę konfliktu wybierzesz, zaczniesz z innym stanem posiadania oraz otrzymasz inne misje od Senatu. Oznacza to najczęściej konieczność prowadzenia wojen z różnymi obcymi potęgami gromadzącymi się na granicach Republiki. Możesz wybrać opcję krótkiej kampanii, co oznacza, że wystarczy zająć 15 miast oraz zniewolić wybranego przez Senat wroga (Galowie, Kartagińczycy, Grecy i Macedończycy w zależności od wyboru frakcji), aby zakończyć grę zwycięstwem. Dużo bardziej skomplikowana jest rozszerzona kampania, w której musisz podbić aż 50 miast i zapanować nad rzymskim Senatem. Czyli wykonać pracę, jaka w rzeczywistości przypadła Juliuszowi Cezarowi.

Szkoda, że kampania pozwala tylko na prowadzenie stronnictw rzymskich, a nie ościennych krajów. Dlaczego w MEDIEVAL można było sterować niemal każdym dostępnym państwem, a w ROME istnieje tak spore ograniczenie? Cóż, zapewne twórcy musieli sobie coś pozostawić, aby przygotować dodatek do gry (i zarobić kolejną ka-






Najsłynniejsza broń Kartaginy: słonie bojowe. Tylko co na to Greenpeace???

skę), który na przykład będzie zatytułowany: ROME: TOTAL WAR – EASTERN EMPIRES :)...

Bitwy

W ROME najciekawsza i najważniejsza jest kampania, ale możesz również wziąć udział w kilku historycznych bitwach (np. słynnej zasadzce w lesie Teutoburskim – jednej z największych klęsk legionów w czasach wczesnego Imperium). Poza tym istnieje możliwość przygotowania własnej bitwy. W takim wypadku wybierasz państwo, którego wojskiem chcesz zarządzać, oraz kompletujesz skład armii. Decydujesz również o składzie wrogich oddziałów i wybierasz miejsce bitwy. **Opcja ta pozwala poznać wiele detali związanych z prowadzeniem walki, co zaowocuje w czasie kampanii.** Tu właśnie możesz poznać, jakie są wady i zalety armii Seleucydów, Scytów, Partów, Germanów, Brytów czy Galów (w sumie 17 różnych stronnictw oraz narodów).



Na mapie globalnej

Spokojnie, w trybie turowym zarządzasz sprawami natury gospodarczej, militarnej oraz dyplomatycznej. Ustalasz, co ma się budować w miastach, jakich rekrutować żołnierzy, wyznaczasz podatki oraz kierujesz armie w stronę wrogich oddziałów lub miast. Na tym etapie gry korzystasz również z dyplomatów, szpiegów oraz zabójców, decydujesz o tym, gdzie mają popłynąć floty, a także werbujesz najemników (pod warunkiem, że jeden z twoich wodzów jest poza miastem, a w najbliższym jego otoczeniu w ogóle są najemnicy). Tutaj również zapoznajesz się ze wszelkimi ważnymi informacjami: otrzymujesz misje od Senatu, raporty gospodarcze, doniesienia, kto z kim jest w stanie wojny, wieści na tematy związane ze sprawami rodowymi (np. pojawia się czasem możliwość adopcji, tak częsta w historycznym Rzymie).

Na polu walki

Kiedy zaczyna się bitwa, możesz skorzystać z opcji automatycznego rozwiązania konfliktu lub poprowadzić wojska samodzielnie. Pierwsza opcja przydaje się zwłaszcza wtedy, kiedy masz do czynienia ze zdecydowanie słabszym wrogiem. W tym wypadku nie ma co tracić czasu, lepiej aby program sam zadecydował o wyniku starcia. Druga opcja przydaje się w czasie bitew, w których siły są wyrównane lub wróg dysponuje przewagą. Wtedy musisz wykazać się zdolnościami dowódczymi. Walka rozpoczyna się od ustawienia oddziałów na wyznaczonym przez program terenie. Jako dobry wódz musisz doskonale znać wady oraz zalety swych oddziałów. Na przykład musisz wiedzieć, że chłopstwo ma niskie morale i błyskawicznie idzie w rozsypkę w starciu z silniejszym wrogiem. Że piechota uzbrojona we włócznie skutecznie powstrzyma szarżę kawalerii, a z kolei atakująca od tyłu kawaleria rozbije w mig piechotę. Że bojowe słonie często wpadają w szał uniemożliwiający sterowanie nimi. Że łuczników trzeba za wszelką cenę chronić przed walką wręcz, że uderzenie z flanki nadszarpnie lub zniszczy morale przeciwnika, że zlikwidowanie wrogiego dowódcy jest ogromnym krokiem do zwycięstwa. Musisz wiedzieć, które oddziały są szybkie oraz zwrotne, a którym każdy manewr zabiera sporo czasu, które spisują się rewelacyjnie w obronie, a które są wręcz stworzone do błyskawicznej szarży. Niuansów, szczegółów oraz detali jest w ROME mnóstwo, tak jak mnóstwo jest rodzajów jednostek. Opanowanie właściwych taktyk na pewno zajmie trochę czasu, lecz efekty będą wspaniałe. Rozsądne poprowadzenie armii w boju da skutek taki jak na rzeczywistych polach bitew, gdzie Rzymianie potrafili zadać wrogom kilkadziesiąt razy większe straty niż sami ponieśli.

Sztuczna Inteligencja, niestety, nie zachwyca. Każdy, kto grał w MEDIEVAL, wie, iż nękające ataki łuczników (czy innych miotających jednostek) mogły wykończyć wroga, który w zasadzie dawał się bezkarnie wystrzelać, a nawet czasami sam ustawiał się w zasięgu ognia (w bitwach o mosty było to szczególnie widoczne). Podobnie jest, niestety, w ROME. **Gorzej, że komputer ma kłopoty z właściwym wykonywaniem rozkazów, które wydajesz.** Zdarzało się, że dawałem konnicy rozkaz pościgu, po czym zauważałem, że żołnierze – nie wiedzieć czemu – stanęli w miejscu lub zaczęli jakieś bezładne i długo trwające przegrupowania.

Grafika i dźwięk

Jednostki pojawiające się na polu bitwy prezentują się o niebo lepiej niż w MEDIEVAL. Ale, uwaga! Dotyczy to tylko zbliżeń. Jeśli każesz kamerze znaleźć się tuż przy żołnierzach, ujrzysz wszystko z kapitalnymi szczegółami. Rewelacyjnie wygląda zwłaszcza szarża bojowych słoni albo pościg konnicy lub psów za uciekającą piechotą wroga. Jednak dużo gorzej rzecz się przedstawia przy włączeniu kamery na największe oddalenie. W MEDIEVAL natychmiast po wyglądzie odróżniałem, z jakim rodzajem jednostek mam do czynienia. Tymczasem w ROME często tego po prostu nie widać!

Jestem natomiast pełen uznania dla przedbitewnych odpraw. Zwyczajem każdego rzymskiego wodza było „zagrzanie" żołnierzy do walki odpowiednim przemówieniem. Stąd cenieni byli generałowie po pierwsze dysponujący silnym głosem, a po drugie błysko-

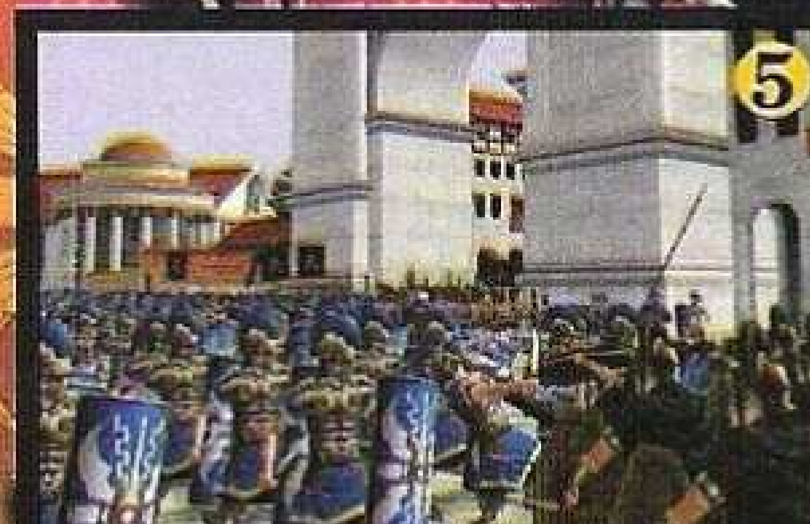
Do roboty!


Każda armia ma określoną liczbę punktów ruchu do wykorzystania w czasie tury


Najemników można zatrudniać tylko wtedy, kiedy wódz armii znajduje się poza miastem


Przed formowaniem armii warto zapoznać się z dokładnymi charakterystykami jednostek


Należy śledzić polityczne oraz gospodarcze wydarzenia zachodzące w Rzymie


Tym razem bitwy toczą się również w miastach, co wymusza inne taktyki


Racjonalne ustawienie jednostek przed bitwą może być kluczem do sukcesu


Posiadaczom słabszych komputerów radzę w menu wybrać opcję tworzenia małych lub standardowych oddziałów. W innym wypadku w czasie wielkich bitew komputer zacznie się „jąkać"





tliwi i dowcipni, potrafiący żołnierzy nie tylko natchnąć odwagą, ale również rozbawić. Jak wyglądała taka przemowa, możesz zobaczyć na przykład w pierwszych sekwencjach „Gladiatora" w reżyserii Ridleya Scotta. **W ROME: TW zrealizowano to wyśmienicie. Aktorzy kapitalnie operują głosem, słyszymy owacje wojowników, szczęk uderzeń mieczami o tarcze.** No i przede wszystkim teksty są rewelacyjne, czasami naprawdę wywołują prawdziwy dreszcz. Bardzo podoba mi się również ścieżka dźwiękowa. Łagodna, leniwie sącząca się muzyka z prześlicznym żeńskim wokalem robi dobre wrażenie. Śmiem co prawda podejrzewać, że nie ma to nic wspólnego z muzyką antycznego Rzymu – która opierała się na brzmieniu cytr, kitar czy harf – ale nie będę się upierał. Ważne, że jest ładnie.

Niestety ROME: TW jest, moim zdaniem, sporym krokiem wstecz w porównaniu z MEDIEVAL: TW. Oczywiście zdaję sobie sprawę, że moja optyka może być lekko zaburzona. MEDIEVAL wpisałem do panteonu ukochanych gier (a zaręczam, że krótka to lista) i stąd może tak radykalne zmiany odbieram niczym świętokradztwo. Jednak zadaniem recenzenta jest przecież podzielenie się z czytelnikami subiektywnym odczuciem i odpowiedź na szereg pytań. Po pierwsze: czy gra sprawiła mi radość? Odpowiedź brzmi: NIE. Po drugie: czy nie mogłem doczekać się następnej sesji? Odpowiedź brzmi: NIE. Po trzecie: czy grając, zapominałem o Bożym świecie? Odpowiedź brzmi: NIE. Po czwarte: czy pobiegłbym do sklepu i kupił ROME? Odpowiedź również brzmi: NIE. Z lekkim znakiem zapytania.



Różnice, różnice, różnice

ROME: TOTAL WAR to trzecia odsłona słynnej serii, której poprzednikami były SHOGUN (wraz z dodatkiem MONGOL INVASION) oraz MEDIEVAL (wraz z dodatkiem VIKINGS). Jeśli ktoś, tak jak autor tego artykułu, jest wielbicielem MEDIEVAL: TW, to ROME może spowodować u niego zawał serca. Zmian jest tak wiele i poszły w tak niedobrym kierunku, iż z ulubionego programu pozostały zaledwie strzępy. Zapraszam więc do poczytania o najważniejszych nowinkach:

1. **Mapa globalna** – zniknął sztywny podział na prowincje, a dwuwymiarowa mapa stała się trójwymiarowa. Wiekszość terenu przysłonięta jest „mgłą wojny". Armie wroga są widoczne dopiero po zbliżeniu się do nich. **Ocena: TAK/NIE**. Na **TAK** przemawia fakt, że zapanował większy realizm i mapka jest dużo ładniejsza, na **NIE** to, iż gracze przyzwyczaili się do map znanych jeszcze z SHOGUNA i polubili je. Idealnym rozwiązaniem byłaby mapa z ROME i podział na prowincje z MEDIEVAL.

2. **Poruszanie się jednostek na mapie** – w MEDIEVAL armie nie wykonywały ruchów w potocznym tego słowa znaczeniu. Po prostu wydawałeś armii rozkaz ataku sąsiadującej prowincji, a wojsko przenosiło się na teren tej prowincji i staczało bitwę z obrońcami. W ROME armie poruszają się tak jak w CYWILIZACJI. Każda jednostka ma swój limit punktów ruchu, a cała armia porusza się z szybkością najwolniejszego oddziału. W związku z tym mapa pełna jest „spacerujących" figurek. Ocena: **NIE**. Owszem, znowu mamy do czynienia z większym realizmem, ale seria TOTAL WAR nie polegała na tym, żeby po mapie spacerowały sobie wte i we wte figurki żołnierzy.

3. **Ekonomia** – dochód pochodzi nie z prowincji, lecz z konkretnych miast. Niestety zasady przyrostu tego dochodu są bardzo niejasne. Całość zaciemnia jeszcze fakt, że armia nie jest utrzymywana z globalnego budżetu – obowiązki płacenia żołdu różnym oddziałom biorą na siebie różne miasta. **Ocena: NIE.** Krystaliczna wręcz przejrzystość ekonomiczna MEDIEVALA została zastąpiona niepotrzebnie skomplikowanymi zasadami. Owszem, niby można dostać się do menu finansów każdego z miast, ale jest to dużo trudniejsze niż w MEDIEVAL.

4. **Rozbudowa miast** – w MEDIEVAL podstawą było zbudowanie określonego zamku (było ich 5 rodzajów), która to budowa umożliwiała dopiero wznoszenie bardziej zaawansowanych struktur gospodarczych oraz militarnych. W ROME wprowadzono czynnik demograficzny. Jeśli miasto ma za mało ludności, w pewnym momencie nie jesteś w stanie zbudować w nim żadnego gmachu i musisz czekać aż przybędzie mieszkańców. A to trwa długo...


Jednym z najważniejszych czynników na polu bitwy jest morale wojsk. Armia o niskim morale może zostać rozbita przez wielokrotnie słabszego wroga


Atak kawalerii na tyły zaangażowanego w walkę wroga jest zazwyczaj miażdżący

Ocena: NIE. Rozbudowa powinna zależeć tylko od ilości pieniędzy w skarbcu, a nie od czynnika demograficznego. Nie mówiąc już o tym, że możni antycznego świata mogli sobie, jeśli tylko chcieli, nasprowadzać osadników...

5. Gubernatorzy – w MEDIEVAL przyznawałeś wybranemu generałowi tytuł gubernatora. Mógł on zarządzać prowincją, nawet jeśli znajdował się daleko od niej. W tej chwili program automatycznie mianuje gubernatora (i to tylko pochodzącego z twego rodu) w momencie, kiedy armia wchodzi do miasta. Gdy gubernator z miasta wyjdzie, traci urząd (co czasami wiąże się ze sporymi komplikacjami w postaci np. strat finansowych). **Ocena: NIE**. Ta zmiana to istny horror. Gubernator znajdujący się „krok" za miastem, broniąc go przed wrogą armią, już gubernatorem być przestaje? Nonsens! Gracz nie może dowolnie przypisać funkcji wybranej osobie? Następny nonsens!

6. Dowódcy – w MEDIEVAL zdolnym dowódcą mógł być każdy generał. W ROME dobrym dowódcą może zostać tylko jeden z nielicznych członków twojej rodziny. Ponieważ również tylko oni mogą być gubernatorami, masz ciągły dylemat – wysyłać ich na pola bitew czy trzymać w miastach? **Ocena: NIE.** Zmiana ta drastycznie zawęża liczbę dowódców, którzy mogą rozwijać swe umiejętności. Poza tym co to za wybór, że albo jest się gubernatorem, albo się walczy na polu bitwy?

7. Mapy bitewne – wszyscy sądzili, że w ROME mapy staną się rozleglejsze i bardziej urozmaicone niż w MEDIEVAL. Stało się inaczej. Pola bitew sprawiają wrażenie niewielkich i zostały od strony scenograficznej przygotowane nieciekawie. **Ocena: NIE.** To chyba oczywiste, że im bardziej złożone mapy, tym większa radocha z prowadzenia bitwy.

8. Klawiszologia – niby drobiazg, gdyż zamieniono przycisk zarządzający poruszaniem się jednostek. Teraz zamiast LPM jest to PPM. W inny sposób niż w MEDIEVAL tworzy się również formacje. **Ocena: NIE.** Niepotrzebna, utrudniająca zabawę zmiana, zwłaszcza kiedy trzeba wydać kilka rozkazów szarży, co oznacza szybki dwuklik PPM, a więc użycie środkowego palca, znacznie mniej „czułego" niż palec wskazujący. Komu, do jasnej cholery, przeszkadzało coś, co było dobre i sprawdzało się od lat w praktyce?



9. Bitwy – starcia pomiędzy niektórymi jednostkami bywają znacznie bardziej dynamiczne niż w MEDIEVAL. Na przykład w MEDIEVAL atak konnicy na tyły wroga był niezwykle groźny, w ROME jest wręcz miażdżący. Doszła ciekawa opcja: łucznicy mogą stosować płonące strzały. Znacznie bardziej urozmaicone jest szturmowanie miast (teraz są to już walki na ulicach, pomiędzy budynkami). Przystąpienie do szturmu wymaga posiadania chociaż najprostszych machin oblężniczych, ale można je zbudować już pod miastem wroga, nawet w ciągu jednej tury. **Ocena: TAK**. Im więcej atrakcji, tym lepiej, a bitwy nabrały realizmu.

10. Dokładne charakterystyki jednostek – w MEDIEVAL, aby przekonać się, jakie są parametry ataku i obrony poszczególnych jednostek, należało sięgnąć do specjalnego, dostępnego tylko w Internecie pliku. W ROME sprawa jest znacznie prostsza: każdy rodzaj wojsk został bardzo dokładnie zdefiniowany, zarówno pod względem podstawowych charakterystyk, jak i umiejętności specjalnych. **Ocena: TAK**. Im więcej wiesz o swoich oraz wrogich żołnierzach, tym skuteczniej prowadzisz wojny.

11. Transport wodny – w MEDIEVAL wystarczyło przygotować szlak floty (przynajmniej jeden statek na każdym akwenie i żadnych wrogich statków obok), aby w jednej chwili móc przerzucić armię np. z Norwegii do Egiptu. Teraz jest dużo trudniej. Armię musisz załadować na pokład i tura po turze cierpliwie transportować drogą wodną, licząc się z atakami wrogich flot. **Ocena: TAK**. MEDIEVAL był pod tym względem tak mało realistyczny, jak chyba żadna inna gra w historii. W ROME trzeba dużo bardziej uważać na sprawy transportowe, gdyż wielka, znajdująca się np. w Hiszpanii armia nie przyjdzie na pomoc w jednej chwili zagrożonej armii w Macedonii. To wymusza myślenie oraz planowanie.

12. Misje – prowadząc kampanię otrzymujesz od Senatu misje specjalne, za których wykonanie przewidziano nagrody pieniężne lub wsparcie w postaci nowych jednostek. Misje mogą być zarówno proste (nawiązanie stosunków dyplomatycznych), jak i bardziej skomplikowane (np. zdobycie konkretnego miasta, co często oznacza wypowiedzenie wojny silnemu państwu). **Ocena: TAK**. Misje ubarwiają dość nudną rozgrywkę, a poza tym ich wykonanie nie jest obowiązkowe.

13. Dyplomacja – w MEDIEVAL była to opcja szczątkowa, w ROME możliwości jest sporo. Wreszcie możesz zażądać od innego państwa, by np. oddało ci miasto, zapłaciło trybut, wypłacało stały haracz, zaatakowało twojego wroga. **Ocena: TAK.** Niedostatki dyplomacji to jedna z głównych wad MEDIEVALA.

14. Kwestie społeczne – w MEDIEVAL sprawa była prosta: poddani się buntowali albo nie i trzeba im było wznosić budynki „uspokajacze", takie jak kościoły, wieże strażnicze, baraki miejskiej milicji itp. W ROME aspekt społeczny niepotrzebnie wyolbrzymiono, a całą sprawę strasznie pokomplikowano. **Ocena: NIE.** TOTAL WAR nie powinien zamieniać się w drugą CYWILIZACJĘ. Nie o to w tej grze chodziło, przynajmniej do tej pory.


Kawaleria jest jedyną siłą, która może skutecznie „zepchnąć" z pola walki konnych łuczników. W innym wypadku łucznicy ci potrafią obrzydzić życie każdej armii

Rome: Total War

4

Strategia turowa / RTS

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 2.9 GB HDD

cena 99.00

- **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Activision / LEM**
- www.totalwar.com

\+ Duża dbałość o detale, również historyczne

– Przede wszystkim: gra jest zbyt spokojna (momentami wręcz nudna)

Grafika 5 | Dźwięk 5+ | Frajda 4-

Ogromne zmiany w porównaniu z MEDIEVAL: TOTAL WAR i niemal wszystkie na gorsze. **I dlatego czwórka**

tekst: Jacek „Randall" Piekara

Worms Forts Oblężenie

Ta gra w pięć minut przykuje cię do komputera. Sławny fort Alcatraz budowano dużo dłużej!

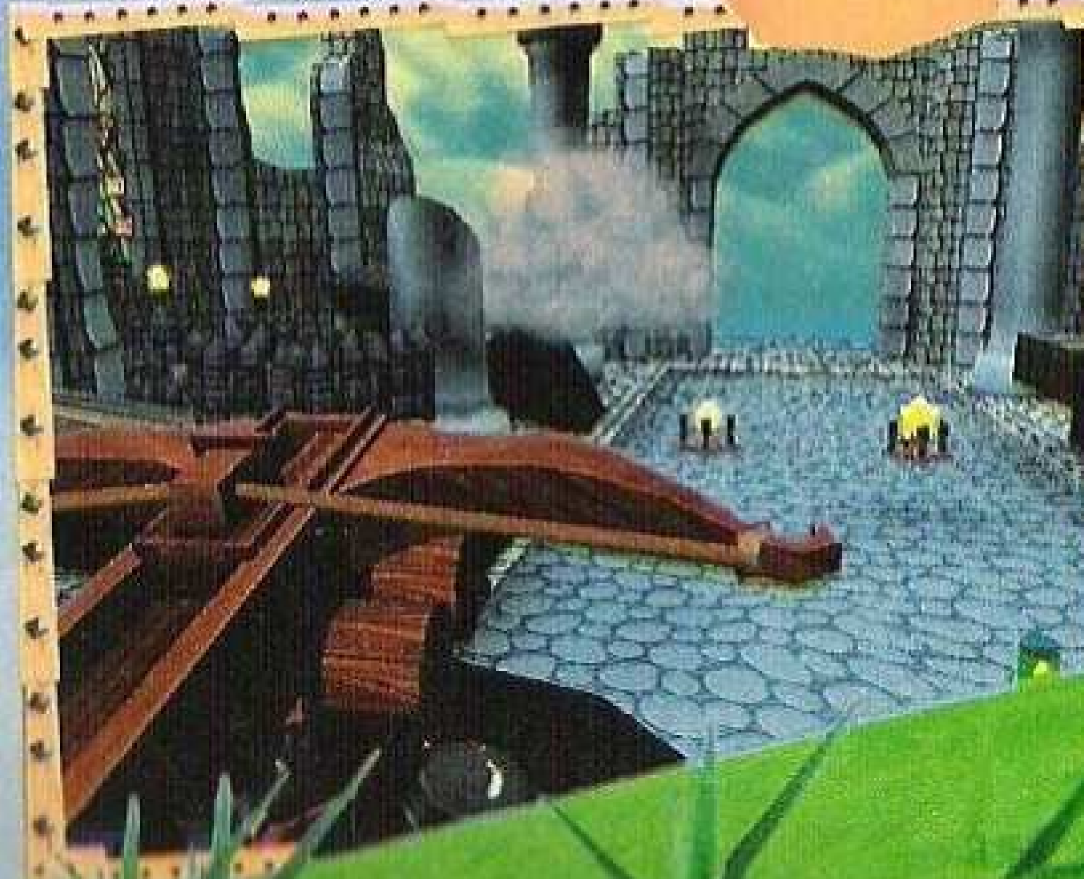


Najbardziej robaczywa gra we wszechświecie od lat cierpiała na wtórność. Jej kolejne odcinki przynosiły niewiele zmian. Czasem pojawiały się nowe bronie, dodatkowe tryby i drobne ulepszenia, lecz większych reform brakowało. Nawet wydane w zeszłym roku WORMS 3D nie zaskoczyły znawców tematu. Przyniosły co prawda trójwymiar, lecz sam model rozgrywki pozostał bez większych zmian.

Dlatego też cieszę się, że to właśnie mnie przypadł zaszczyt zakomunikowania czytelnikom CLICKA!, iż ROBAKI zmieniły się. W ich małych móżdżkach wreszcie coś drgnęło, pojawiła się świeża myśl, oryginalny pomysł, ożywcza siła wymiatająca to, co stare i zjełczałe. Zanim jednak wyjaśnię, w czym rzecz i o co chodzi, napiszę kilka słów o samych WORMSACH. Jestem to winien tym, którzy ostatnie dziesięć lat spędzili w celi śmierci, na Kamczatce, w Murmańsku bądź na rybach. Ci ostatni mają zresztą najlepiej. Jeśli ciągnęli okonki, z pewnością czają już klimat i znają przynętę na wylot.

KLASYKA

Głównymi bohaterami programu są mocno przypasione robaki, takie krótkie, grube dżdżownice o wielgachnych gałach i niezbyt dobrze zarysowanych pierścieniach. Stwory te zamieszkują niezwykle kolorowe światy. Wśród lokacji prym wiodą greckie równiny, wielkie pustynie z piramidami w tle, średniowieczne zamki i baszty oraz japońskie czy murzyńskie chatki. Na mroczne zaułki XIX-wiecznego Londynu, skąpane w deszczu bądź zroszone typowo angielską mżawką nie ma tu miejsca. To jednak nie wszystko! Otóż robaki żyją w stadach i to z reguły bardzo krótko. Kochają bowiem adrenalinę, uwielbiają, gdy rdzeń nadnerczy produkuje ją w zdwojonym tempie. **By go wspomóc, organizują grupowe starcia, w trakcie których oddają się pod dowództwo gracza.**





Celem zabawy jest wyeliminowanie sił przeciwnika, a zatem wybicie wszystkich robaków znajdujących się na planszy. Poszczególne strony działają na zmianę, co oznacza, że w każdej turze jeden i tylko jeden robal przemieszcza się w dowolne miejsce, o ile czas i zręczność mu na to pozwolą. Chwilę później mały gnój chwyta za broń (pistolet, dynamit, UZI, bazooka, bomba bananowa, wybuchająca staruszka itp.) i ładuje zeń do wroga, odbierając mu określony procent sił. Sęk w tym, że na lot wystrzelonego pocisku wpływ ma grawitacja i wiatr. Wcale nie jest łatwo trafić! Przy okazji pocisk demoluje otoczenie, niszcząc ściany budynków, wywalając potężne dziury w ziemi i utrudniając ewentualny marsz. W efekcie każdy pojedynek obfituje w emocje i jest niesamowicie zacięty.

NOWOŚCI

Nowa odsłona gry starego modelu zabawy nie zmienia. Robaki nadal poruszają się w trójwymiarze, łażą, gdzie chcą i jak chcą, wciąż muszą zwracać baczną uwagę na ukształtowanie terenu oraz wiatr. W czasie zabawy pojawiają się jednak tytułowe forty, a ściślej możliwość ich budowania. Otóż, podobnie jak rycerze z gry BALLERBURG, robale mogą wznosić w pobliżu swoich baz gmachy różnego przeznaczenia. Stawiają zamki, szpitale, laboratoria, wieże, baszty, cytadele i tym podobne konstrukcje. Każda z nich ma ściśle określoną funkcję. I tak szpitale generują jakże przydatne apteczki, przywracające robalom punkty życia, wieże stanowią doskonały punkt obronny, umożliwiający jednoczesny ostrzał sił wroga, zaś fabryki pomagają produkować co bardziej oryginalne bronie.



Oczywiście wróg może kosić owe budynki, a tym samym odcinać cię od poszczególnych dóbr. Wystarczy bowiem odstrzelić ważny łącznik, by unieruchomić wszystkie obiekty pozbawione łączności ze sztabem






Garnek na głowie i strzelamy... Stare bronie przeżywają wielki comeback!

głównym. Zmusza to przeciętnego fana WORMS 3D do całkowitego przearanżowania dotychczasowej strategii działania, w tym dokładnego zaplanowania kolejności stawiania budynków oraz przygotowania miejsc pod nie.

Nowa gra przynosi również komplet nowych broni. **Największą furorę powinny zrobić pięćdziesięciotonowe, przypominające żółtą piłkę kanarki, które miażdżą wszystko na swojej drodze.** Drugą młodość przeżywają staruszki, teraz łatwiejsze do kontrolowania i bardziej skoczne. Do formy powróciły też ciężkie nosorożce oraz hipopotamy podpięte do rakiet balistycznych, które stanowią ciężką i bardzo skuteczną broń dalekiego zasięgu. Są też pingwiny, sportretowane na reklamie łoski, a przede wszystkim rozmaite armaty i katapulty, charakterystyczne dla epoki zamków i fortów.


Najważniejsze są jednak balisty i katapulty, jakże charakterystyczne dla ery wielkich oblężeń

Laser w epoce faraonów? Cóż, robak Erich twierdził, że piramidy zbudowali kosmici!

TECHNIKA

Szata graficzna programu nie przeszła rewolucji. Wprowadzone w WORMS 3D zmiany zostały utrzymane, podobna jest konstrukcja plansz, ich zwariowany klimat i charakter. Oczywiście pojawiają się na nich nowe obiekty i nowe tekstury, ale to rzecz nieodzowna. Dzięki nim poszczególne mapy dosłownie kipią atrakcjami. Mimo sporej swobody w generowaniu i deformowaniu plansz, lokacje sprawiają wrażenie spójnych i przemyślanych. Skłamałbym jednak pisząc, iż w ruch poszły nowoczesne efekty specjalne. Ludzie z Team 17 nigdy nie przemęczali procesorów i kart graficznych, a więc i tym razem osoby pragnące wyrafinowanych doznań estetycznych nie mają czego w WORMS FORTS szukać.

Podobnie ma się kwestia oprawy dźwiękowej. Wszelkiej maści wystrzałom, wybuchom i eksplozjom towarzyszą odpowiednie odgłosy, same robaki prześcigają się zaś w komentarzach i dziwacznych chrząknięciach. Wszystko to brzmi przezabawnie, gdyż teksty są pełne humoru. Również sterowanie nie zmieniło się zbytnio. Każdy, kto katował WORMS 3D, w świecie fortów poczuje się jak u siebie w domu. **Widać wyraźnie, że autorzy gry zdecydowali się na jedną dużą zmianę (wspomniany model rozgrywki), całą resztę przenosząc do nowej odsłony gry bez większego upgrade'u.** Po prostu nie chcieli za bardzo ryzykować!

Mimo drobnych wad WORMS FORTS: OBLĘŻENIE zasługuje na zainteresowanie każdego fana serii. Niektórzy mogą być niezadowoleni z rodzaju zmian (niestety trzeba więcej myśleć), podejrzewam jednak, że zdecydowana większość graczy odejdzie od komputera dopiero wówczas, gdy zaczną boleć oczy. WORMS FORTS jest bowiem pozycją niesamowicie wciągającą, która zachowała potencjał staruszkiego oryginału. Polecam!

Worms Forts: Oblężenie — 5–

Zręcznościowa

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM
- cena 99,99
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Team 17 / CD Projekt**
- www.wormsforts.com

+ Zabójczy humor, ciekawsza rozgrywka

– Zmiany nie wszystkim przypadną do gustu

Grafika 4+ | Dźwięk 4 | Frajda 5

Rozbudowana, poszerzona wersja WORMS 3D – robaki budują i demolują forty. **Wciąga jak dziki bóbr!**

colin mcrae rally 2005

Rewolucja czy tylko powtórka? To odwieczny problem szlagieru Codemasters



tekst: Bartosz „baRTeS" Lewandowski

Brytyjczycy z Codemasters zdecydowanie powinni w nazwach swoich produktów unikać liczb nieparzystych, bo mają z nimi duży problem. Coś w tym jest – druga odsłona COLINA MCRAE RALLY to klasyk gatunku, trzecia była wręcz fatalna. Czwarta ponownie większość graczy wprawiła w zachwyt. A piąta? Piąta jest OK, ale jeśli posiadasz czwartą, zakup kolejnej odsłony COLINA powinieneś przemyśleć.

Przypuszczam, że trudno oprzeć się pokusie wypychania na rynek co i rusz kolejnej części programu, który do tej pory sprzedał się na całym świecie w liczbie siedmiu milionów sztuk. Cóż jednak nowatorskiego można zaoferować w grze rajdowej, której poprzedni odcinek wylądował w sklepach ledwie pół roku temu? Odpowiedź jest prosta: niewiele. Więc trzeba kombinować, niczym przysłowiowa kobyła pod stromą górkę.


Na bocznej szybie znajdziesz swoją ksywkę

Wjechać na sam szczyt

Najbardziej znacząca zmiana w stosunku do części czwartej polega na dodaniu nowego trybu zabawy o nazwie Kariera. Jest to rozbudowana opcja, w której czeka na ciebie około 300 odcinków zgrupowanych w 23 odrębnych zawodach. Różnią się one zarówno dostępnymi klasami samochodów, jak i miejscami rozgrywania wyścigów. **Przepustkę do zawodów stanowi ranking zawodnika (zbierasz punkty za poprzednie występy), a więc tylko dobre wyniki w niższych klasach pozwolą ci walczyć o najcenniejsze trofea.** I tylko wtedy odblokują się najfajniejsze bryki. Jest to zatem rozwiązanie klasyczne dla gier rajdowych.

O atrakcyjności takiego rozwiązania można długo dyskutować. Mnie na przykład drażni żmudny proces wspinania się po szczeblach kariery, tym bardziej, że na początku gracza skazano na wozy pokroju VW Polo (czyli bez rewelacji). Co więcej, wydaje się, że w tym trybie na początku wszyscy mają jakieś mocno stuningowane auta, bo nawet bardzo dobry przejazd nie gwarantuje zwycięstwa.

Co innego w klasycznym trybie dla CMR, czyli Mistrzostwach. Tu od razu atakuje się z grubej rury – pojazdami z cyklu WRC – a i zwycięstwa jakoś szybciej przychodzą. Pierwsze etapy rajdowe doświadczony kierowca ukończy na najwyższym stopniu podium bez zbędnego wysiłku. Zachęca to, by później (gdzieś tak od rajdu w Niemczech) troszkę bardziej się skoncentrować. **Dodatkowy argument na rzecz Mistrzostw to poczucie prędkości – w trybie Kariery wszystko dzieje się lekko ślamazarnie.** Poza wyżej opisanymi opcjami zabawy, w grze znajdziesz jeszcze Wyzwania oraz tryb sieciowy. W trybie Challenge włączono możliwość przypadkowego generowania zarówno pogody, jak i mapy oraz samochodu. A że na dzień dobry odblokowana jest tam niemalże połowa tras, Challenge stanowi dobre pole do ćwiczeń przed ważniejszymi zawodami.



Silnik gaśnie, ale nigdy nie umiera

W CMR 2005 masz do przejechania ponad 70 etapów rajdowych. Oto krótka lista uwag „na gorąco", o których warto pamiętać, gdy wyruszysz na poszczególne trasy.

NIEMCY

To nowy rajd w serii COLIN MCRAE RALLY. Dość monotonne krajobrazy, ale za to trasa wielce wymagająca. Dużo nawrotów i dziewięćdziesięciostopniowych zakrętów. Przeważa asfalt, miejscami droga biegnie wśród ostępów leśnych. Wąsko!

SZWECJA

Standardowo, czyli śnieg i lód. Uważaj na zaspy śnieżne – tym razem naprawdę mocno spowalniają auto.

FINLANDIA

Jeden z szybszych i łatwiejszych rajdów. Trudności mogą sprawiać jedynie spore hopy i zakręty na wzniesieniach, za którymi czyhają niespodzianki terenowe (na przykład drzewa). Przewaga żwiru.

JAPONIA

Kręte, asfaltowe drogi wśród gęstych lasów i wzgórz. Uważaj na ciemne fragmenty asfaltu – czasem nie widać, czy to jeszcze droga, czy już pobocze. Napotkasz błotniste fragmenty i stojącą wodę, czyli zmory każdego kierowcy.

USA

Górskie trasy żwirowe z dużą ilością nawrotów, więc używanie hamulca ręcznego jest niezbędne. Przy drodze często napotkasz olbrzymie głazy i inne przeszkody – ścinanie zakrętów to niezbyt dobry pomysł.

AUSTRALIA

Trasy z reguły leśne, piaszczyste. Miej-

Znajdź różnice



Bliskie spotkanie trzeciego stopnia

Jeśli chodzi o wizualną stronę prezentacji CMR 2005, dla fanów serii stanowić może ona niezłą zabawę typu: „znajdź 10 różnic między obrazkami” – oczywiście w odniesieniu do CMR 2004. Miejscami są to zmiany naprawdę trudno zauważalne, takie jak choćby obecność ksywki gracza i jego narodowości na bocznej szybie pojazdu. Z tego samego poletka: minimalnie zmieniono wygląd prędkościomierza, który obecnie bardziej przypomina ten z części trzeciej i jest chyba nieco ładniejszy niż jego odpowiednik z CMR 04. Postęp na trasie pokazany w górnym pasku został lekko podretuszowany. Teraz w czasie wyścigu obserwujesz dwie linie, koloru: zielonego i czerwonego. Pierwsza oznacza zyskiwanie przewagi nad przeciwnikami na trasie, a druga – stratę dystansu.

W oczy rzuca się nowinka w postaci graficznej prezentacji uszkodzeń pojazdu. Gradacja kolorów jest typowa dla gatunku – część w 100% sprawna jest koloru białego, następnie w miarę pojawiania się uszkodzeń przechodzi w bladą żółć, pomarańcz, a kończy na czerwieni. **Zasadniczo nie ma to wielkiego znaczenia, bo nawet autem czerwonym (ze wstydu) możesz bez problemu dotrzeć na metę, zachowując całkiem niezłe osiągi.** W ekstremalnym przypadku (takim jak przejazd, w którym dla zabawy uderzałem w każde napotkane drzewo i znak drogowy) może ci raz na jakiś czas zgasnąć silnik. Ale nigdy na amen. Słowem, w kwestii modułu uszkodzeń znów nie zmieniło się nic. **Nadal mamy do czynienia z grą zręcznościową, a nie symulacją rajdu.**



A co jeśli chodzi o wizualne nowinki? Jeśli się bliżej przyjrzysz (i masz dobrą kartę graficzną), zauważysz, że w trakcie przejazdów na słonecznych trasach obiekty rzucają dynamiczne cienie na twój pojazd. Kolejna, trudna do wychwycenia zmiana, to dostosowywanie się wyglądu tłumu kibiców do warunków pogodowych. Zmieniają ubiór, gdy pada, przynoszą parasolki. No i klaszczą, gwiżdżą, wyją. Tylko co z tego, skoro cieszą się zawsze tak samo, zarówno gdy efektownie przepłyniesz przez ostry zakręt ślizgiem na ręcznym, jak i gdy z zakrętu owego wypadniesz, rozbijając auto na słupie. Czuję się też w obowiązku nadmienić, że odgłosy silników podobają mi się bardziej niż w którejkolwiek z poprzednich części CMR.

Kończąc kwestię oprawy audiowizualnej warto wspomnieć, że ponad połowa tras jest niemal dokładnie taka sama jak w CMR 04. Dodano 25 nowych etapów, z czego dziewięć w zupełnie nowej lokacji – Niemczech. Środowisko wokół trasy jest rzecz jasna bardzo bogate i urozmaicone, a same odcinki rozgrywają się w malowniczych plenerach. Samochody (łącznie 45), jak zwykle w grze z tej serii bywa, zbudowane są z większej ilości wielokątów niż to miało miejsce w poprzedniej odsłonie. Trzeba przyznać, że wyglądają cudnie. Odcinki rozgrywane są w trzech porach dnia, przy czym dla każdej możliwe są trzy warianty atmosferyczne. Dodano też dwie nowe pozycje kamery. Pierwsza z nich, odległa „chase mode”, jest mało użyteczna, bowiem oddala gracza od centrum akcji. Druga (z przedniej maski) jest o wiele bardziej przydatna. Stanowi ciekawą alternatywę dla widoku z kokpitu, który w przypadku niektórych aut jest nieco niewygodny – zauważ, że kierowca czasem siedzi po prawej stronie.

Deszcz mocno przeszkadza w jeździe

Popłyń razem z nami

Specjalnie na koniec zostawiłem sobie fizykę i wrażenia z jazdy – żeby móc się nad autorami poznęcać. Niestety, wzmocniła się tendencja, którą widać było już w CMR 04. Nie czuć różnicy między poszczególnymi typami nawierzchni, a opony miejscami zdają się nie mieć w ogóle żadnego tarcia z podłożem! W zapomnienie odchodzi też cudne buksowanie kół na asfaltowych nawrotach (np. etapy francuskie w CMR 2.0). Ślizgi na ręcznym też już nie są tak efektowne. W CMR 2005 ma się wrażenie, że samochód, miast jeździć, płynie albo unosi się tuż nad ziemią.

Na koniec przetestowałem też CMR 2005 od strony interakcji z otoczeniem. Zgodnie z zapowiedziami, znajdziesz rozmazany obraz po ciężkim wypadku i opadające liście. **Jednak nie wierz specom od marketingu, twierdzącym, że samochód wreszcie może wyginać przydrożne słupki i znaki.** Banialuki! Znaki stoją jak wryte, choćby setką na godzinę próbował je skosić, a uderzenie w słupek to już prawdziwa katastrofa dla pojazdu.

Jeśli o czymś nie wspomniałem w tej recenzji, to dlatego, że dany element pozostawiono w stosunku do poprzednich części bez większych zmian. Dotyczy to na przykład naprawiania i ustawień pojazdu. Skoncentrowałem się na nowinkach, mniejszych i większych, żeby uświadomić fanom serii, na co mogą (lub nie mogą) liczyć w CMR 2005. Jeśli natomiast ktoś pierwszy raz napotka COLINA i będzie to numer 2005, daję sobie kciuk lewej ręki uciąć, że będzie zadowolony z zakupu.



Czasem siedzisz z lewej, a czasem z prawej strony

scami przeraźliwie wąskie, a przedmiotów wokół drogi bez liku. Trzymaj się środka jezdni, jeśli chcesz dojechać do mety w jednym kawałku!

GRECJA

Autorzy informują, że to najtrudniejszy rajd w Europie. Nie zgadzam się z tą opinią. Żwirowe drogi są całkiem szerokie, zatem sprytny kierowca poradzi sobie z niebezpieczeństwem wypadnięcia z trasy. Kłopoty sprawić mogą zbocza – na wirażu można się po nich obsunąć i strzaskać nieźle wóz, uszkadzając pewne elementy jezdne.

WIELKA BRYTANIA

Jak zwykle najtrudniejszy rajd w cyklu CMR. Wąsko, kręto, pagórkowato i po różnorodnym terenie. Nie zapomnij odpowiednio dobrać opony.

HISZPANIA

To dość proste trasy, w większości asfaltowe. Można jeździć szybko i ścinać rogi zakrętów.

W głowie szum, trochę wgięć

Autorzy postanowili urozmaicić rozbijanie się po okolicznych parkach, łąkach i rowach. Jeśli przydarzy ci się czołowe zderzenie z ciężką przeszkodą, ekran na chwilę rozmywa się – niczym w CALL OF DUTY, gdy obok żołnierza wybuchał pocisk artyleryjski. Ponadto zdrowe huknięcie w drzewo powoduje spory opad liści (choć odniosłem wrażenie, że nieważne jak mocno przyłożysz, opada ich zawsze tyle samo...). Zwiększona liczba wielokątów, z których składa się auto, pozwala też na generowanie dodatkowych wizualnych efektów, np. kiedy twój wóz ociera się o przeszkody terenowe. Cóż z tego jednak, jeśli w takim przypadku nie widać praktycznie żadnego przełożenia na osiągi na trasie.



Łatamy dziury

CMR 2005 wygląda niestety na grę przygotowywaną w wielkim pośpiechu. Firma Codemasters próbuje zatem zaradzić wszelkim problemom technicznym pojawiającym się w programie (w większości wynikłym ze zbyt mało dociekliwych testów beta). Na stronie http://www.codemasters.com/downloads/index.php?downloadid=16677 znaleźć można pierwszy patch, który między innymi ma:

1) zlikwidować przypadki „białej trawy” na trasie
2) pozwolić na wyłączenie efektów słonecznych
3) spowodować, że testy silnika trwać będą za każdym razem dokładnie tyle samo
4) pozwolić na natychmiastowe przejście od wysokiego do średniego poziomu jakości tekstur

Na liście nie wspomniano o przypadkach „flashbacków” (przebłysków z cut-scenki ukazującej miejsce startu), które u mnie pojawiały się dość często. Możliwe, że to jedynie sprawa indywidualnej konfiguracji mojego sprzętu.

Colin McRae Rally 2005 — 4+

Rajdowa

* **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 3 GB HDD
* cena 99.90
* **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox
* ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
* **Codemasters / CD Projekt**
* www.codemasters.com

+ Jak zwykle dobra grafika, tryb kariery, sporo małych zmian

– Niezadowalająca fizyka jazdy, sporo niedoróbek

Grafika 5 | Dźwięk 4+ | Frajda 4+

Pół roku dalszych prac i pewnie byłby produkt rewelacyjny. A tak mamy do czynienia ze średnią powtórką

KOHAN II KINGS OF WAR

Lubisz magię, lubisz miecze? Zagraj w KOHANA – jego też polubisz. Nawet bardzo!


Wybierasz się w pojedynkę walczyć ze złem? Ja bym nie ryzykował, zwłaszcza że...


...możesz napotkać spory opór ze strony przeciwnika, który oczywiście da ci popalić

Jesteś bohaterem KOHANA? Cóż, nieśmiertelny jesteś, chłopie. Zabić cię nie można, ukatrupić i wybebeszyć też nie idzie. Tfu, bredzę. Zabić można, ale nie zginiesz, bo duszę masz niezniszczalną. Zamkniętą w tym całym swoim amulecie, no nie? I jak cię zabiją, to się za jakiś czas odrodzisz. Znów zaczniesz bronić kraju! Znów po polach poniesie się szczęk żelaza, a w każdej karczmie da się słyszeć ryk pieśni bojowych! Wielu zginie... Ale co tam, do boju!

KOHAN II: KINGS OF WAR to gra, której niewiele brakuje do miana „spełnienia marzeń prawdziwego stratega". Niby to RTS, niby zwykły świat fantasy – a jednak program cechuje taktyczna i strategiczna głębia, niespotykana w innych tego rodzaju tytułach. No i świat nie jest taki diabelnie mało oryginalny. Elfy, krasnoludy, orki poszły bowiem na złom. W zamian dostałeś innych wydrwigroszy: Drauga, Gauri, Lud Cienia, Nieumarłych. KOHAN II powiela co prawda schematy, ale tylko z poprzednich gier serii. Nie ściąga z typowych gier fantasy / RTS, których mamy na pęczki, (a jedna nudniejsza od drugiej!).

Główną część gry stanowi kampania dla samotnego gracza. 25 misji opowiada historię wojny, która rozpętała się wkrótce po pierwszym upadku Ahrimana i sługusów Ceyah (patrz pierwszy KOHAN i dodatek). Tym razem na ścieżkę wojenną wkroczyli Upadli, dzieci mroku, Lud Cienia – rzeźnicy jakich mało. Nieśmiertelni wojownicy Kohan muszą poprowadzić przeciwko nim swe armie, a ty będziesz nimi dowodził. Ras jest w grze kilka i każda dzieli się na różne frakcje, co sprawia, że w zasadzie masz tutaj kilkanaście stron konfliktu do wyboru.

Niestety, w kampanii singlowej tego bogactwa tak dobrze nie odczujesz. Przyczyna? **Zabawa jest troszeczkę liniowa i nie wykorzystasz w niej całego garnituru ras i frakcji.** Inaczej wygląda sytuacja w przypadku potyczek losowych i gry sieciowej. Szybko się przekonasz, że tutaj właśnie pika prawdziwe serce KOHAN II. Gra w Necie wciąga niesamowicie, nawet zwykły skirmish z komputerowymi przeciwnikami jest świetną zabawą! Wrogowie są naprawdę sprytni i nie pójdzie ci z nimi zbyt łatwo.

Mimo wspomnianej liniowości, KOHAN II jest strategią głęboką, niebanalną i wymagającą. Dowodzisz tu bowiem nie masami mięsa armatniego, ale pojedynczymi jednostkami, własnoręcznie skompletowanymi, wypieszczonymi, wyuczonymi wojennego rzemiosła. Jednostki te potrafią się okopywać, tracą też morale, gdy nie mają co jeść. Są jak prawdziwi ludzie... Realnie wygląda też zawierucha na polu bitwy. Atak z flanki, otoczenie przeciwnika, wybranie odpowiedniego miejsca na obronę – to wszystko da się w KOHAN II przeprowadzić! **Jednocześnie autorzy nie zawracają ci głowy pierdołami w stylu gromadzenia surowców i zbierania chrustu na zimę – ten element jest obecny, ale w tle.** Nie musisz więc niańczyć dziesiątków roboli zasuwających w kopalniach i na polach – budujesz odpowiednią strukturę w mieście, oddziały inżynieryjne zakładają kombinaty produkcyjne w terenie, a potem już kasa płynie sama. Ty zaś mądrze ją wydajesz na wojsko lub jego dozbrojenie, a także lepsze wyposażenie.

> Kobiety zamieszkujące świat gry nie należą do najbrzydszych

KOHAN II wprowadza do serii trójwymiarową grafikę – i to taką, że proszę siadać. Budynki są ładne i zgrabne, teren pofałdowany, pagórki i równiny upstrzone lasami, rzeczkami i stadami zwierzaków. Sáme jednostki mają odpowiednio fantastyczny wygląd i są kolorowe. Obyło się przy tym bez rozdymania im mięśni i wsadzania w łapy broni większej od Pałacu Kultury. A efekty specjalne? Ha! To po prostu trzeba zobaczyć – **każda bitwa to eksplozje kul ognistych, pioruny śmigające z lewa w prawo i odwrotnie, rozbłyskujące tu i ówdzie czary lecące.** Cudo po prostu!

Pograj, a gdy ktoś cię zapyta, jaka jest najlepsza tegoroczna gra fantasy, będziesz wiedział, co masz odpowiedzieć. KOHAN II: KINGS OF WAR po prostu rządzi.




Ale te proporce to chyba codziennie prali. Taki czysty i zadbany, nieskazitelny błękit...

Zamiast elfów tanki

Twórcy KOHAN II, TimeGate Studios, doszli niedawno do szaleńczego wniosku, że za mało jest na rynku strategii osadzonych w realiach II wojny światowej. Postanowili rozwiązać ten problem w najprostszy sposób – robiąc własną grę komputerową. Ich AXIS & ALLIES zapowiada się wyjątkowo smakowicie. Zarówno grafika programu, jak i zaimplementowane rozwiązania scenariuszowe i techniczne stoją na najwyższym poziomie. Gierka zapożyczyła swą nazwę z popularnej na Zachodzie strategicznej planszówki. Dodatkowo oparta jest o podobne rozwiązania i pomysły co nowy KOHAN. Czy będzie równie dobra? Zobaczy się!

Kohan 2: Kings of War — **5**

Strategia

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1.5 GHz, 256 MB RAM, 500 MB HDD
- cena 119.00
- **Gra na platformy:** PC
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **TimeGate Studio / Cenega**
- www.globarstarsoftware.com/kohan2

\+ Grafika, oryginalny świat, odejście od schematów

– Single trochę liniowy...

Grafika 5- | Dźwięk 4+ | Frajda 5+

Naprawdę dobra strategia. Zrywa ze schematami i sprawdzonymi pomysłami. Natomiast nowe koncepcje sprawdzają się w praktyce!

tekst: Sławomir „Kugulek" Serafin

Gooka: The Mystery of Janatris

Nie dotykać gabloty! Jasiu, weź te ręce! I nie śmiać się głupio – takie się kiedyś gry robiło!

Tytuł GOOKA zapewne niewiele mówi polskim graczom. Nie ma się czemu dziwić. Powstająca w Czechach gra nie była przed premierą promowana, a więc milczą o niej duże zachodnie serwisy. Ciekawostką jest fakt, że omawiany tytuł powinien nosić numerek „2". Pierwsza GOOKA powstała bodajże w roku 1997, nie zrobiła jednak światowej kariery. Obecnie gra na motywach historii Vlado Risa doczekała się drugiej części.

Tytułowy bohater, Gooka, niegdyś poszukiwacz przygód, teraz szanowany sędzia, wraca po długiej wędrówce do ukochanej żony i syna. Niestety, na miejscu zamiast swego domu zastaje jedynie dymiące zgliszcza. Poparzona i śmiertelnie ranna żona przebywa w lokalnym klasztorze, a jedyny syn Gooki zaginął bez śladu. Podczas wizyty w klasztorze okazuje się, że umiłowana bohatera spoczywa w szklanej trumnie (model „Królewna Śnieżka"), która utrzymuje ją przy życiu. Niestety, baterie zasilające aparaturę wyczerpują się i Gooka musi się spieszyć, by na czas zregenerować ogniwa. A trzeba przecież ruszać na poszukiwania zaginionego syna...

Tak rozpoczyna się historia, dzięki której zwiedzisz sporą część krainy Janatris, rozwiążesz wiele zagadek i stoczysz liczne walki z bandytami, piratami, potworami i innym tałatajstwem. Spotkany zaraz na początku gry bóg-smok Glux objaśnia graczowi system walki, który jako żywo przypomina ten znany z serii FINAL FANTASY! Starcie podzielone jest na tury. W ciągu jednej możemy np. ciąć przeciwnika mieczem, rzucić czar lub użyć przedmiotu (np. eliksiru leczącego). Ciekawym, choć nie do końca przemyślanym pomysłem jest możliwość zmian statystyk w czasie walki. Przykładowo, jeśli zamierzasz rzucić silne zaklęcie, powinieneś przelać część punktów siły do puli punktów umysłu. Dzięki temu twój czar będzie silniejszy, ale staniesz się podatny na fizyczny kontratak przeciwnika.

RPG? Przygodówka? Gooka?

Oprócz walki i eksploracji, elementów charakterystycznych dla gatunku RPG, GOOKA oferuje także zupełnie niezłe łamigłówki. Na poziomie „Easy" nie powinni mieć z nimi problemu nawet początkujący gracze. Bardziej zaawansowani mogą spróbować swoich sił na „Normal". Puzzle najczęściej sprowadzają się do używania znalezionych podczas gry przedmiotów, łączenia ich ze sobą itp. Kamera zawsze robi zbliżenie na mechanizm bądź układankę, którą właśnie starasz się rozgryźć. Jest więc bardzo klasycznie. Ciekawym pomysłem (choć znów wepchniętym nieco na siłę) są moce mentalne głównego bohatera, które pozwalają do pewnego stopnia wpływać na każdą napotkaną postać.


Boski smok Glux wzbudza litość zamiast szacunku. Ojciec ropuch, matka traszka

Wykorzystanie stricte japońskiego systemu walki w zgoła niejapońskiej grze przyniosło dość dziwny rezultat – ciężko się przekonać do takiego rozwiązania. Na szczęście walki są dość wymagające, szczególnie na poziomie „Hard", gdzie do jednej bitki podchodziłem kilka razy. Dopóki do twojej drużyny nie dołączą inne postacie (3 wolne miejsca) lekko nie jest. Każda wygrana owocuje niewielkim wzrostem parametrów bohatera. Z kolei zdobyte na wrogach łupy można sprzedać, a zarobione pieniądze wydać np. na różnorakie mikstury czy jakiś fajny mieczyk.

Postacią sterujesz za pomocą klawiatury, myszki bądź pada, co w teorii wydaje się proste. W praktyce jednak nie jest zbyt wygodnie. Do przodu, do tyłu, obrót w lewo, w prawo, „Enter" do zbierania i używania przedmiotów, „Shift" do biegania, a „Tab" do otwierania inwentarza. Myszka przydaje się podczas walk i przy rozwiązywaniu puzzli. Kamera raz podąża za bohaterem, innym razem pozostaje statyczna. Potrafi się pogubić i często nie pokazuje istotnych szczegółów – choćby wyjścia z lokacji. Do sterowania trzeba się przyzwyczaić.


Wyglądu miasta nawet nie chcę komentować. Sam widzisz

Grafika... Cóż, gdyby ktoś pokazał mi GOOKĘ 5-7 lat temu, niezawodnie powiedziałbym „podrasowany silnik pierwszego QUAKE'A". W końcówce A.D. 2004 nie jest już to żaden komplement. Postacie wyglądają jak wykonane z grubo ciosanego ziemniaka, a ruszają się jak wóz z kapustą. Zabudowania straszą paskudnymi teksturami, niemal zupełnym brakiem jakiegokolwiek cieniowania i ubóstwem detali. Ściana lasu wygląda jak kartonowa dekoracja, a brzydszej plaży jeszcze w grze nie widziałem. Miasteczko to kompleks kilkunastu takich samych kamienic, pomiędzy którymi przechadzają się podobni do siebie mieszkańcy (nie wydusisz z nich słowa). Równie dziadowsko prezentują się wnętrza domostw, jaskinie, leśne ścieżki, port, pokład statku i tak dalej. Tragedia, zupełna porażka. Trochę lepiej brzmi muzyka, która przynajmniej nie odrzuca. Szkoda tylko, że głosy postaci są beznamiętne i nijak nie dosłuchasz się w nich głębszych emocji.

GOOKA to dla recenzenta niełatwy orzech do zgryzienia. Z jednej strony dostajesz jedną z najgorzej wyglądających produkcji ostatnich lat, pełną rażących uproszczeń, archaizmów i niedoróbek. Z drugiej strony – mimo banalnego startu fabuła dziarsko brnie naprzód, oferując niejeden zwrot akcji i niejedną ciekawą przygodę. Cieszy również wolność wyboru, jeśli chodzi o kolejność zwiedzania lokacji oraz nieskomplikowany system rozwoju bohatera. Widać, że autorzy bardzo chcieli zrobić fajną grę – zabrakło jedynie doświadczenia, umiejętności i pieniędzy.


Walka odbywa się na modłę japońskich RPG. Niestety, efekt jest dość żałosny, animacje i efekty czarów to kpina

Gooka: Tajemnica Janatris **3+**

Przygodówka/RPG

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor III 500 MHz, 128 MB RAM, 450 MB HDD
- cena 89.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Centauri Products / Cenega Polska**
- www.gooka.com

+	–
Nawet da się pograć i, o dziwo, sprawia to przyjemność	Tragiczna grafika, archaiczne sterowanie, schematy

Grafika 2 – Dźwięk 4 – Frajda 4

Żywa skamielina, gra technicznie spóźniona o dobre pół dekady. Niemniej obcowanie z nią potrafi dostarczyć trochę miłych wrażeń

tekst: Maciej „Fantazjusz" Waszkiewicz

Polska reprezentacja w zbieraniu lebiody uzyskuje lepsze wyniki od tej w piłkę nożną. Co na to EA Polska?





EA SPORTS FIFA FOOTBALL 2005

Emocje związane z Mistrzostwami Europy w Portugalii ledwo co zdążyły przygasnąć, dopiero co opanowałeś grę UEFA 2004 w stopniu średniozadowalającym, a już czeka na ciebie kolejna porcja wirtualnego futbolu. Zwie się FIFA 2005 i stanowi komputerową symulację tego, co dziać się będzie przez najbliższe kilka miesięcy na światowych stadionach.

Do wyboru dostaniesz rozgrywki w 18 ligach zagranicznych. W mojej kopii – przeznaczonej do recenzji – nie ma ligi polskiej. Nie ma też o niej słowa na oficjalnej stronie gry. Fakt ten jest tym bardziej irytujący, że w zamian EA Sports serwuje nam np. drugą ligę hiszpańską. **Na szczęście wśród „reszty świata" znajdują się 3 polskie drużyny: Legia, Wisła i (z niewyjaśnionych przyczyn) słabiutka jak piwo karmelkowe Polonia.** Jako patriota będziesz mógł się również wyżyć w rozgrywkach narodowych, gdzie w stawce 38 drużyn nie brakuje magicznych orłów Pawła Janasa, na czele z drewnianym niczym Pinokio Grzesiem Rasiakiem.

Pisanie, że najmocniejszą stroną gry jest grafika, jest równie odkrywcze i błyskotliwe co jaja sadzone na boczku. Ale pominąć tego stwierdzenia nie sposób. Wizualna strona programu po prostu zabija: Kiedy grasz Legią dowolny mecz na własnym stadionie, widzisz przed sobą oryginalny obiekt z ulicy Łazienkowskiej, łącznie z autentycznym otoczeniem terenu (charakterystyczne białe wieżowce) oraz prawdziwymi flagami, które wiszą na stadionie. Co prawda grafików poniosła nieco fantazja i trybuna na luku jest zadaszona, ale przecież taki stan rzeczy to tylko kwestia czasu. W FIFIE 2005 piłkarze, w przeciwieństwie do polskich gangsterów, mają luz i kumają kocie ruchy. **Przyjmowanie piłki, podania, strzały i przemieszczanie się po zielonej murawie są rzeczywiste jak nigdy.** Podobnie jak w UEFA 2004, warunki pogodowe mają wpływ na trudność grania. Podczas meczu w deszczu masz ochotę podłączyć do monitora wycieraczki. Razem z liczbą kamer (perspektyw), z których można obserwować grę, powoduje to, że oglądanie zabawy jest niemal równie ciekawe co uczestniczenie w niej.

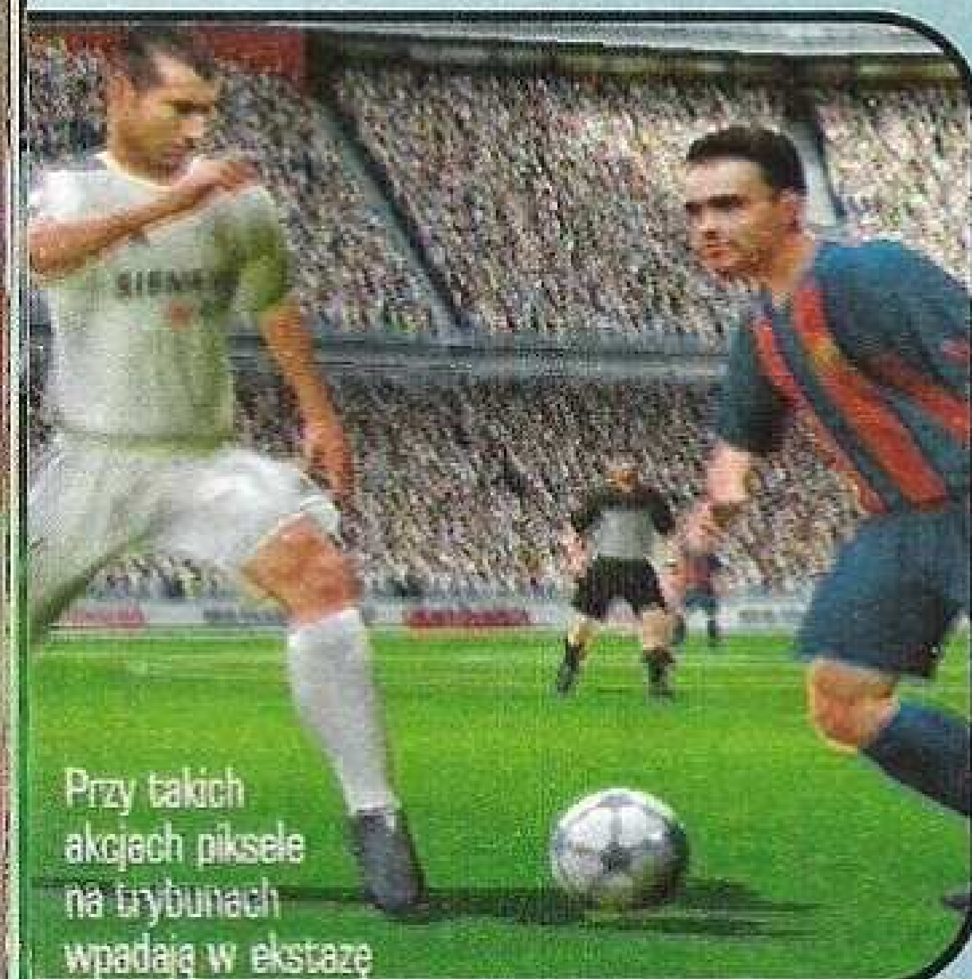
A gra się w FIFĘ 2005 dosyć trudno. O ile rozgrywanie można w miarę szybko opanować (podania są jeszcze bardziej miodne niż poprzednio), to żeby zgłębić sztukę zdobywania bramek, potrzeba sporo czasu. Warto jednak nad tym popracować, bo w tej edycji FIFY wprowadzono kilka nowych możliwości wytrzepania gola (polecam zwłaszcza „główkę" po dośrodkowaniu, zdobytą w asyście dwóch obrońców). Nadal szwankuje gra bez piłki. **O ile w ataku funkcję „off the ball" można jeszcze sensownie wykorzystać, w obronie jest już mizernie.** Piłkarze znajdujący się dalej niż kilka metrów od piłki stoją lub w najlepszym wypadku ruszają się jak muły w kierunku Totalizatora Sportowego – na „chybił-trafił".

Bardzo fajnym bajerem jest natomiast rozbudowany tryb kariery. Dzięki niemu, oprócz fizycznego kierowania piłkarzami, masz teraz piętnaście lat na zdobycie sławy jako trener. W tym celu możesz zatrudnić specjalistów od poszczególnych formacji i innych speców à la doktor Blecharz czy Żołądź (ci od Małysza). Dzięki możliwości wpływania na formę zawodników wskaźnik morale ma teraz bardziej sensowne zastosowanie. Chociaż baza zawodników robi wrażenie, nie obyło się bez pewnych wpadek. **O ile skład Legii jest aktualny w 100 procentach, tak na przykład w szeregach Barcelony spotkamy Saviolę, który tego lata opuścił przecież Katalonię.**

FIFA 2005 to dobre rozwiązanie na jesienno-zimowe wieczory. Producenci intensywnie przepracowali sezon wakacyjny, bo ich najnowsza propozycja z pewnością wciągnie amatorów „sportówek". Różnorodność oferowanych rozgrywek (ligi, puchary, rozgrywki europejskie, mistrzostwa, turnieje itp.) a także kłopot z opanowaniem gry na poziomie dającym satysfakcję z zabawy powodują, że szybko nie odstawisz jej na półkę. Co ważne, stawiane przez grę wymagania, w przeciwieństwie do upierdliwej toporności w UEFA 2004, mobilizują do dalszych treningów.



Metoda à la Forrest Gump – wystarczy patrzeć na piłkę!



Przy takich akcjach piksele na trybunach wpadają w ekstazę

Polska pominięta

FIFA 2005 pozwala na grę w wielu egzotycznych krajach. Jednak z uporem maniaka pracownicy EA Sports pomijają naszą rodzimą ekstraklasę i logo PZPN. W zamian możemy cieszyć się rozgrywkami takich mocarnych lig jak: liga koreańska (ze szlagierem Chonbuk Hyundai kontra Songnam Ilhwa Chunma), liga szwajcarska (hit FC Schaffhausen przeciw FC Thun), liga norweska (ze znanym całemu światu FKBode/Glimt, stającym w szranki z Hamarkameratene), trzecia liga angielska (potężne Cheltenham Town przeciw Rushden & Diamonds), druga liga hiszpańska, niemiecka, włoska i francuska. Dziwaczne, zwłaszcza że mecze wymienionych par nie zapowiadają się ciekawiej niż swojskie, ziomalskie spotkanie Legii z Lechem.

FIFA 2005

5-

Sportowa

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 1 GB HDD
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox
  ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **EA Sports / EA Polska**
- http://www.fifa2005.ea.com

cena 129.00

\+ Realizm gry, rozbudowany tryb kariery

– Słaba gra bez piłki, brak polskiej ligi i polskiego komentarza

Grafika 5+ | Dźwięk 4- | Frajda 5

FIFA 2005 jest dużo lepsza od swych poprzedniczek. PES4 musi się więc postarać... chociaż troszeczkę

tekst: Kamil „Bono" Brzózka

Fascynujący pojedynek – Henryk Kasperczak kontra Paweł Janas. Który z nich jest twardszy?

Jestem najlepszym i najprzystojniejszym trenerem świata. Nie wierzysz? Płacą mi 7 milionów euro! A Chelesea będzie mistrzem!

TOTAL CLUB MANAGER 2005

„Czasem aż oczy bolą patrzeć, jak się przemęcza dla naszego klubu prezes Ochódzki Ryszard, naszego klubu tęcza. Ciągle pracuje! Wszystkiego przypilnuje i jeszcze inni, niektórzy wtykają mu szpilki. To nie ludzie – to wilki!". Dzięki TOTAL CLUB MANAGER możesz poczuć się jak sławny prezes Rychu. Gra daje możliwość sprawdzenia się na kilku różnych stanowiskach. Możesz więc wystąpić w niej jako klasyczny trener, dbając tylko o formę zawodników i własny stołek; menadżer klubu doglądający wszelkich spraw organizacyjnych (od wystroju klopa do organizacji obozu przygotowawczego) czy też jako grający treneromenadżer.

Ta ostatnia opcja jest zdecydowanie najciekawsza. Umożliwia pełnienie najrozmaitszych funkcji klubowych, a jednocześnie pozwala na osobiste rozgrywanie spotkań. Mecze toczą się oczywiście w programie FIFA 2005 – obie gry można ze sobą połączyć za pomocą funkcji Fusion.

Jako wódz drużyny na początku musisz odpowiednio zaplanować obóz przygotowawczy, na którym katujesz swych podopiecznych różnymi ćwiczeniami, opracowujesz taktykę, podpisujesz nowe i renegocjujesz stare kontrakty, walczysz o sponsorów, zawierasz z nimi dziesiątki umów itp. A kiedy zacznie się sezon, nadal udoskonalasz taktykę, aplikujes swoim podopiecznym do 4 treningów dziennie, analizujesz formę każdego gracza, zestawiasz optymalny skład, wyszukujesz nowe talenty, a także załatwiasz wiele innych spraw związanych z funkcjonowaniem swej ukochanej drużyny. Analizę formy zawodników i planowanie treningów ułatwia mnóstwo statystyk zebranych w czytelnych i funkcjonalnych tabelkach.

O ile zróżnicowanie treningów, jakie mogą odbywać twoi podopieczni, jest niewielkie i pozostawia sporo do życzenia, możliwość kontroli zachowań danego zawodnika jest imponująca. Boisko podzielono na 25 części, w których można ustawić różną reakcję danego piłkarza na boiskowe wydarzenia. Jest to zadanie czasochłonne, ale w wypadku zwycięstwa zapewnionego dzięki twojej genialnej taktyce daje mnóstwo satysfakcji.

Jeżeli nie interesuje cię zręcznościowy aspekt gry, możesz z niego zrezygnować. Przebieg meczu obserwujesz na kilka innych sposobów: jako ciągłą transmisję, skrót najciekawszych akcji meczu bądź suchą relację tekstową (à la seria CM). Ciągłe transmisje są ciekawe i bardzo dobrze realizowane, a także dopieszczone graficznie z uwzględnieniem wszelkich szczegółów.

Kiedy nadejdzie weekend, a wraz z nim ligowa kolejka, przy włączonej opcji grającego trenera wprowadzasz w życie to, na co pracowałeś przez cały wcześniejszy tydzień. Rozegranie meczu po wcześniejszych intensywnych działaniach trenersko-menadżerskich to dopiero zajarka!!! To zdecydowanie największa zaleta gry, idealne połączenie typu Strejlau-Boniek (czyli teorii i praktyki).

Ciekawym patentem są konferencje prasowe po każdym meczu, na których musisz odpowiadać na szereg pytań wykrzyczanych przez wścibskich dziennikarzy. Twoje odpowiedzi są bardzo ważne, gdyż wpływają zarówno na morale zawodników, jak i twoją pozycję w klubie. Po każdym meczu możesz zapoznać się z gazetą, z której otrzymujesz komplet wiadomości o swych graczach.

Całość ma wyjątkowo zgrabny wygląd: funkcjonalny i zarazem cieszący oko. Z perspektywy własnego biura przechodzisz do poszczególnych miejsc, z których kierujesz klubem. Graficznie TOTAL CLUB MANAGER bije swych konkurentów na głowę i to zarówno jeśli chodzi o prezentację meczów, jak i zarządzanie grą.

TOTAL CLUB MANAGER to prawdziwy zabijacz czasu. Jeśli nie masz zbyt dużo wolnego, lepiej do niego nie siadaj, bo wciąga dużo bardziej niż żucie Mamby owocowej. I choć tej jesieni na rynek wychodzą trzy gry, w których możesz zarządzać własnym klubem piłkarskim. Ta proponowana przez EA nie jest może rekordowa pod względem ilości dostępnych lig, ale jest za to przyjazna graczowi, oferuje niezłą grywalność i pozwala łączyć elementy strategii ze zręcznościówką.


Widok z lotu ptaka na boisko. Te małe plamki to odziani w dresy zawodnicy Arsenalu

Bądź jak Fabio, Henio albo...

Wzorując się na rzeczywistych postaciach ze świata futbolu, w TCM możesz stosować rozmaite style i być:
1. Wszechwładnym sir Aleksem Fergussonem, panującym w klubie nad wszystkim.
2. Teoretykiem futbolu w stylu Andrzeja Strejlaua, poświęcającym się głównie pracy nad taktyką.
3. Grającym Roberto Mancinim.
4. Praktykiem futbolu jak Zibi Boniek, łączącym pracę trenera-menadżera i piłkarza.
5. Mistrzem mobilizacji w stylu Janusza Wójcika, pracującym głównie nad morale zawodników.
6. Katem na treningach niczym Dragomir Okuka.
7. Ś.p. Walerym Łobanowskim, łączącym funkcję trenera klubowego i reprezentacyjnego.



Dobre drużyny nie zawsze wygrywają. Czasem zbierają łomot!



Interfejs na początku przeraża, ale po pewnym czasie człowiek porusza się po nim jak po własnym mieszkaniu

Total Club Manager 2005 **5-**
Menadżer sportowy

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 1 GB HDD — cena 129.00
- **Gra na platformy:** PC
  ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **EA Sports / EA Polska**
- http://www.totalclubmanager.com

+	–
Połączenie elementów logicznych ze zręcznościowymi, animacje	Pożeracz czasu, niewystarczające zróżnicowanie treningów

Grafika 5 | Dźwięk 4- | Frajda 5

Bardzo dobry menadżer piłkarski. Tylko że takich bardzo dobrych menadżerów piłkarskich będzie w tym roku jeszcze kilka...

tekst: Kamil „Bono" Brzózka

WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR

10 tysięcy lat temu połowa legionów Space Marines pod wodzą Horusa zbuntowała się i przeszła na stronę Chaosu. Wojna z nimi trwa do dziś...

Tartarus – niegościnna planeta na krańcach wszechświata – stała się ostatnio jeszcze bardziej parszywym miejscem. Dzieje się tak za sprawą Orków, które zaciekle atakują osady ludzi. Do walki wysłany zostaje kontyngent Space Marines – Blood Ravens. Twoim zadaniem jest przeprowadzić imperialnych Marines przez kilkanaście misji, w których zetrą się nie tylko z Orkami, lecz również z Eldarami, a nawet z siłami Chaosu.

DAWN OF WAR oferuje kampanię tylko dla Imperium (niestety). Całe szczęście, oprócz trybu Kampanii jest jeszcze tryb Skirmish, w którym na wybranej mapie możesz stanąć w szranki z kim sobie zażyczysz, w dodatku grając dowolną z czterech stron konfliktu. Miłym dodatkiem jest tzw. Army Painter, dzięki któremu możesz zmienić standardowy zestaw kolorów jednostek każdej armii. Jeśli zawsze miałeś ochotę zaprojektować własny legion Space Marines, teraz masz okazję zrobić to nie plamiąc rąk farbkami.





Oprawa

Trzeba od razu jasno powiedzieć, że pod względem oprawy (zarówno dźwiękowej, jak i wizualnej) grze nic nie można zarzucić. Wygląda naprawdę prześlicznie. W projekty jednostek wojskowych włożono dużo pracy, dzięki czemu wyglądają dokładnie tak jak powinny – czyli jak ich figurkowe pierwowzory. Podobieństwo to jest szczególnie dobrze widoczne w przypadku dużych maszyn bojowych, takich jak czołgi czy dreadnoughty. Rewelacyjnie wykonano też efekty specjalne, takie jak wybuchy czy efekty działania czarów (a tych na polu walki nie brakuje, szczególnie gdy w pobliżu kręcą się magowie Chaosu).

Czym jednak byłaby dobra grafika bez odpowiednio dobranej oprawy dźwiękowej? Gdy nad uchem rozlega ci się kanonada z bolterów, masz wrażenie, że naprawdę uczestniczysz w wojnie. Efekt jest tym silniejszy, że czasami w DAWN OF WAR trafiają się naprawdę spore rozróby z udziałem kilkudziesięciu żołnierzy. Hałas jest wtedy ogłuszający. Strzały, wybuchy, okrzyki bojowe. Piękna sprawa.

Dobrze dobrane są głosy Marines i innych jednostek (mam nadzieję, że w polskiej wersji nie będzie lektora – już wyobrażam sobie te wszystkie klimatyczne kwestie spaprane przez nic nie rozumiejącego leszcza o głosie Kaczora Donalda). No i na koniec zostaje muzyka, przysłowiowa wisienka na czubku ciastka. Pasująca do klimatu, symfoniczna, po prostu rewelacja. Miło jest widzieć wszystkie te elementy na właściwym miejscu. Tym bardziej, że w grach często każdemu dobremu elementowi towarzyszą trzy spaprane. Mam nadzieję, iż silnik graficzny DAWN OF WAR zostanie jesz-

Nie można zapominać, iż świat Warhammera 40k to nie tylko nowoczesna technologia, lecz i potężna magia. Ten efektowny rozbłysk to dzieło maga Chaosu (ostatnie, hehe :-)





cze wykorzystany w innych grach, szkoda by bowiem było zmarnować taki potencjał!

Podobieństwa i różnice

DAWN OF WAR jest RTS'em. Jednak RTS'em nieco nietypowym, wykorzystano w nim bowiem szereg nowatorskich rozwiązań. Zacznijmy od tego, że to gra, która skupia się na walce – jest programem taktyczno-wojennym, pozbawionym prawie całkowicie elementów ekonomiczno-gospodarczych. Nie wydobywasz tutaj żadnych zasobów, nie ścinasz drzew ani nie zbierasz w pocie czoła złotych bryłek. Aby zdobyć umowne punkty na produkcję jednostek, musisz zająć punkty strategiczne na mapie (i najlepiej od razu postawić tam stacje nasłuchowe). Przypomina to nieco system ze stareńkiej gry HISTORYLINE 1914-18. Podobnie jak tam, w miarę zajmowania interesujących miejsc na mapie rośnie twój potencjał militarny.



Nowością jest możliwość uzupełniania składu jednostek i ich wyposażenia na polu walki. Gdy uzyskasz dostęp do nowej technologii (np. miotacza płomieni), nie musisz złomować już posiadanych Marines, by zbudować oddziały z nowymi zabawkami. Świeża jednostka składa się z 4 kolesi – liczbę tę można rozbudować do dziewięciu, można też dołączyć do oddziału dowódcę.

Ponieważ w DAWN OF WAR nie ma zbierania surowców, jednostki budowniczych (peoni, stosując terminologię innych RTS'ów) nie są potrzebne w tak dużych ilościach jak zazwyczaj – 2-3 wystarczą w zupełności, żeby pobudować potrzebne budynki. Uniemożliwia to (zgodnie z obietnicami twórców gry) stosowanie taktyki prymitywnego wybijania peonów przeciwnika, by zdestabilizować jego gospodarkę.

Wszystkie te różnice powodują, iż w DAWN OF WAR gra się nieco inaczej niż w większość RTS'ów – tutaj masz czas, żeby skupić się na walce i taktyce, nie musisz się martwić o zasoby, armię peonów i bezpieczeństwo kopalń i tartaków. Mnie to bardzo odpowiadało.

Pomarudzić czas

Do tej pory pod adresem tej gry padły same superlatywy. Czymże jednak byłaby recenzja bez odrobiny marudzenia? (recenzenci to taki dziwny typ ludzi, którzy marudzą, że kolor nie taki, gdy ktoś im kupi najnowsze Ferrari :-)). Choć niewątpliwie DAWN OF WAR jest znakomitym RTS'em, bardzo smuci mnie fakt, iż firma THQ nie pokusiła się o dodanie choćby symbolicznej warstwy strategicznej do gry. Program zyskałby, gdyby pojawiła się np. mapa Tartarusa z zaznaczonymi prowincjami, gdyby można było decydować, gdzie nastąpi atak, gdyby jednostki przechodziły ze scenariusza na scenariusz, zdobywając doświadczenie... Nic z tego, gra prowadzi cię za rączkę od scenariusza do scenariusza :(. Jeśli już wprowadzenie warstwy strategicznej było ponad siły programistów, dlaczego nie dali graczom choćby tak drobnej namiastki wolnego wyboru jak w starej DUNE 2, gdzie wybierałeś, które terytorium atakować? Miało to ze strategią niewiele wspólnego, dawało jednak choć szczątkowe poczucie kontroli nad przebiegiem wojny.

Słowo na zakończenie

No nic, ale może mam zbyt duże wymagania... Koniec końców, DAWN OF WAR to naprawdę bardzo przyzwoita produkcja, w swojej kategorii z pewnością jedna z najlepszych gier roku. Pomimo iż jestem śmiertelnie znudzony RTS'ami (to jakaś plaga XXI wieku :-)), w dzieło THQ grałem z dużą przyjemnością. Duże wrażenie robią wielkie bitwy (naprawdę olbrzymi rozmach i świetne efekty), na plus policzyć trzeba także wierność, z jaką oddano metalowe pierwowzory jednostek (gdyby było inaczej, wielbiciele WH 40k grający w figurkową grę Games Workshopu ukrzyżowaliby DAWN OF WAR).



Czołg Lemann Russ to wyposażenie oddziałów Imperial Guard. Stanowi cenny dodatek do regimentów piechoty



To cudo na patyku powstało w chorych umysłach orkuskich inżynierów. Dawne i brzydkie, ale spełnia swoją rolę



Jeśli nie dysponujesz ciężkim sprzętem, atak na wrogie czołgi musi przebiegać ruską metodą „siło złego na jednego"...

HEAVY METAL

Przypuszczalnie najpiękniejszym widokiem na polu bitwy są ciężkie maszyny bojowe. Na uznanie zasługują imperialne czołgi, takie jak Lemann Russ czy Predator, jak również maszyny kroczące (dreadnoughty). Maszyny używane przez siły Chaosu przypominają ludzkie, są jednak dużo mroczniejsze i często dużo twardsze. Oprócz maszyn Chaos ma do dyspozycji także demony – od całkiem pospolitych po te najpotężniejsze – jak Bloodthirster Khorne'a. Maszyny Orków wzbudzają raczej uśmiech niż podziw, nie da się jednak ukryć, iż potrafią dokopać. Zaś co do Eldarów... No cóż. To pewnie kwestia gustu, lecz ich styl niespecjalnie mi przypasował. Wszystko, od mundurków do maszyn, mają jakieś takie... bezpłciowe i pastelowe. Dam sobie łeb uciąć, że pod tymi swoimi niebieściutkimi zbrojkami mają różowe majty z koronką :-).

Warhammer 40k Dawn of War — **5-**

RTS

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 1.4 MHz, 256 MB RAM, 2 GB HDD
- cena 99.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **THQ / CD Projekt**
- http://www.relic.com/product/dawnofwar/index.php

\+ Piękna oprawa graficzna, genialna muza, olbrzymia dynamika

\- Liniowość, brak strony strategicznej konfliktu (jest tylko taktyczna)

Grafika 5 | Dźwięk 6 | Frajda 4

Niezwykle zacny RTS, niemniej jest to tylko RTS. Wielcy fani tego gatunku powinni dodać 1 do oceny końcowej

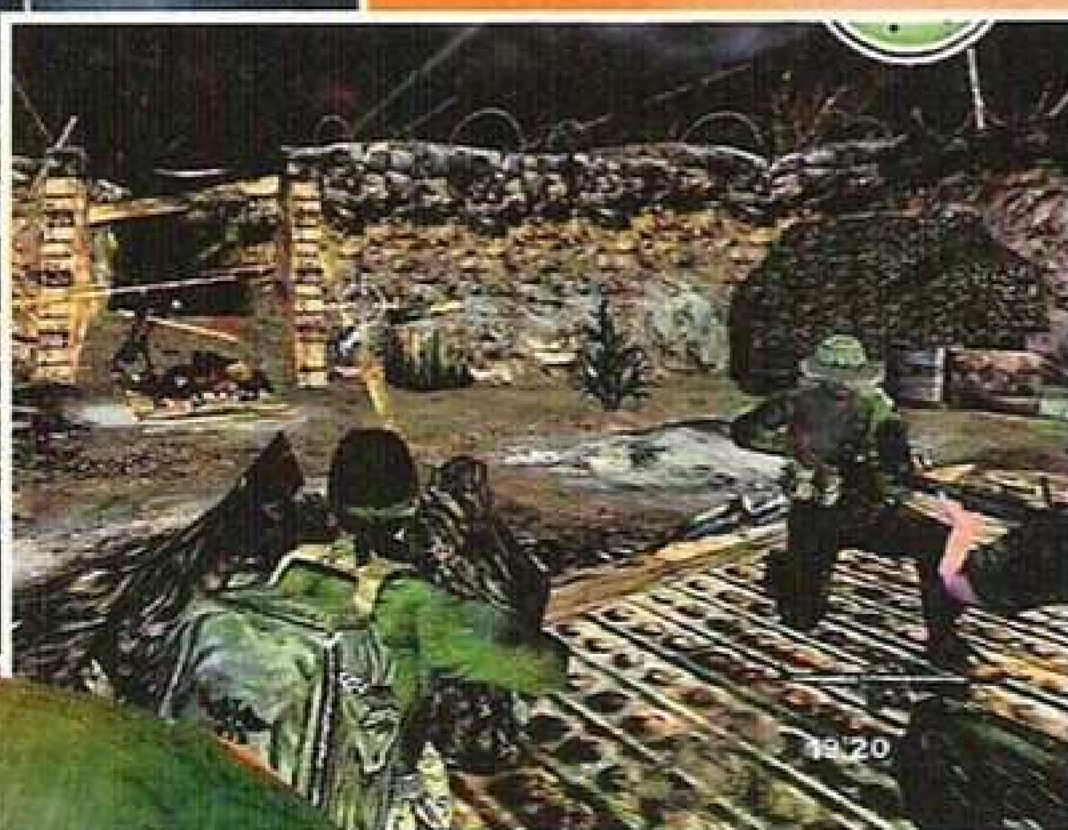
tekst: Piotr „Frogger" Moskal



Conflict Vietnam

Tak pielęgnuje się dobre tradycje...





Wojna w Iraku może ci się nie podobać, ale jedno przemawia na jej korzyść – producenci gier przestali wojnę wietnamską traktować z nabożnym szacunkiem. Teraz już wolno! Wolno przedstawiać okrucieństwa Wietnamu, wolno pozbawić żołnierzy wsparcia czy skazać na „zwiedzanie" najmniej dostępnych zakątków wrogiego terytorium. Z przyjemnością informuję, że z możliwości tych skorzystali autorzy najnowszej części cyklu firmy SCi – CONFLICT:VIETNAM.

Umiejscowiona w dżungli akcja, barwne i śmiało zrealizowane graficznie środowisko, liczba misji (14 z podrozdziałami) i rodzajów uzbrojenia (20 rodzajów broni, pojazdy i stanowiska ogniowe), dźwięk i dziś już historyczna ścieżka dźwiękowa (m.in. Rolling Stones), wysoki poziom SI i nieźle zrealizowane sterowanie postaciami – to wszystko powoduje, że CONFLICT:VIETNAM już od pierwszych chwil robi dobre wrażenie. I co najważniejsze, wraz z zagłębianiem się w fabułę i kolejne misje to wrażenie się potęguje. Ale po kolei...

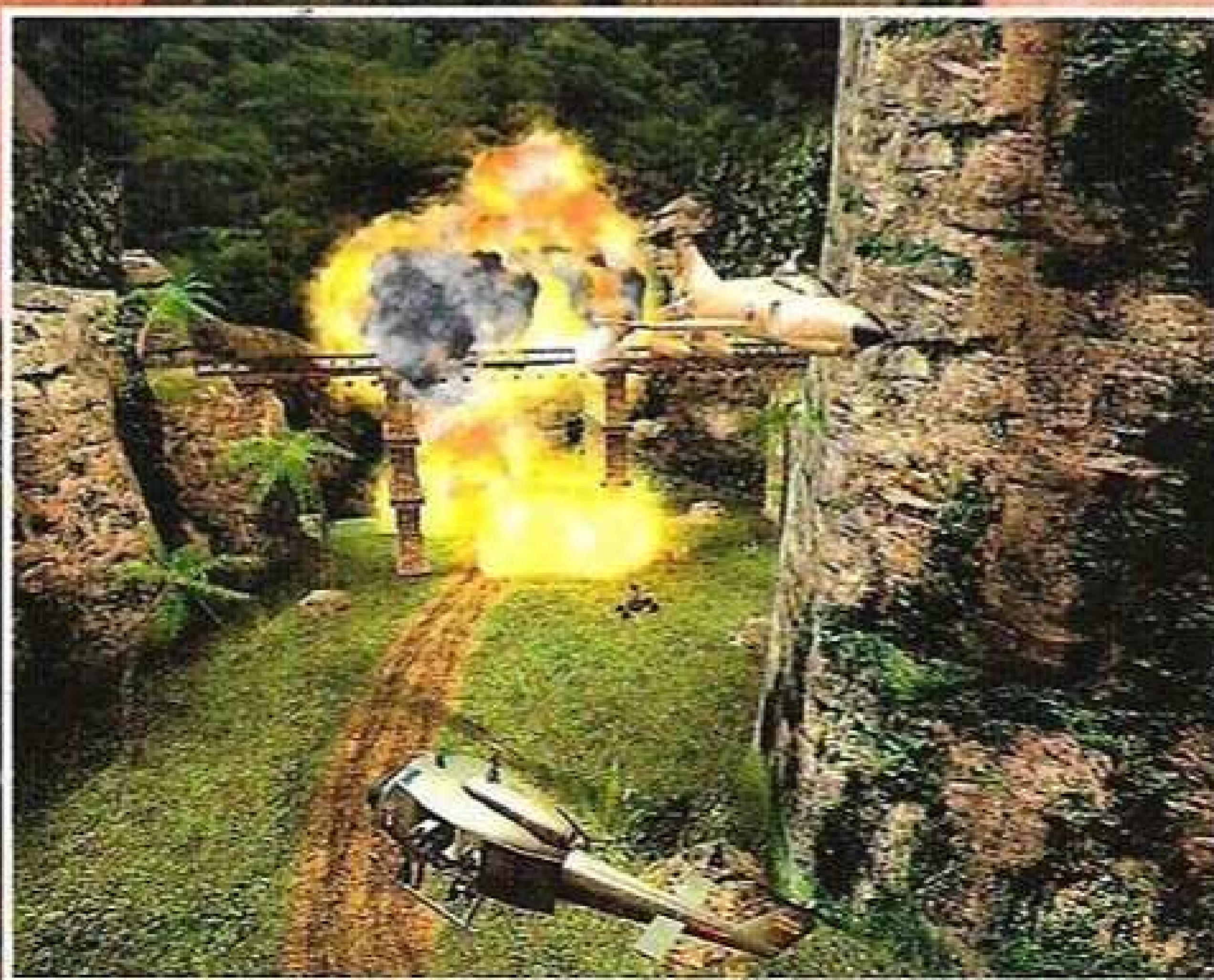
„Pluton" ożywiony

W CONFLICT:VIETNAM odnajdujemy nawiązania do filmu „Pluton". Cała drużyna to dość wiernie oddane postacie z ekranu kinowego. Hoss – to Barnes, lekko zwariowany południowiec, którego możemy podejrzewać o lekkie skrzywienie w stronę KKK, płonących krzyży i białych ubranek z kapturem. Ragman to Elias, bohaterska dusza, gotowy za swych kolegów skoczyć w najgorsze piekło. Junior to imiennik filmowego Juniora, ognistego „brata" z Bronksu, twardziela „nie pękającego" w ciężkich chwilach. Wreszcie Cherry (ang. wisienka) to żółtodziób, odpowiednik Taylora (granego przez Sheena) – wykształcony idealista, nieskażony wojną, stanowiący prawdziwą „wisienkę" na torcie zabijaków.

Twoja ekipa

W twoje ręce autorzy oddają 4 amerykańskich żołnierzy odciętych od macierzystej jednostki podczas ofensywy Tet (1968). Twoje zadanie? Doprowadzenie ich całych i zdrowych do najbliższej bazy USA. W skrócie można C:V określić jako strzelankę TPP, jednak byłoby to spłycenie. **Oprócz typowych elementów zręcznościowych (przydadzą się szybka ręka i celne oko) gra oferuje także nieźle skonstruowany model taktyczny drużyny.**

Podział ról jest wstępnie zdefiniowany (snajper, saper, wsparcie, medyk), ale C:V zawiera też system statystyk, nad którym masz kontrolę. Wykonując misje (główne i poboczne, np. zaniesienie whisky sierżantowi czy obrona zestrzelonych pilotów), żołnierze zdobywają punkty doświadczenia, które po zakończeniu misji możesz wymienić w bazie na odpowiedni poziom umiejętności w konkretnej dziedzinie. Do wyboru masz kilka specjalności obsługi broni (pm, karabin, rpg, granaty itp.) oraz specjalności dodatkowe (pomoc medyczna, rozbrajanie pułapek). I tak postać z wysokimi umiejętnościami medyka umie dobrze wykorzystać med-pakiet i podleczyć nim kolegę. Obsługa „snajperki" pozwala skutecznie wyeliminować posterunki zamaskowane w koronach drzew. Saper rozbroi miny-pułapki (spotkanie ze „Skaczącą Betty" czy „kolcami punji" nie należą do przyjemnych) i sam założy je tam, skąd spodziewasz się natarcia. Znaczenia celności przy rzutach granatem nie muszę tłumaczyć. Ważne jest, żeby od początku mieć pomysł na dru-





tekst: Wojciech „Raven" Leski



Mam zabawkę, a każą wracać do domu

żynę i bez sensu nie wydawać trudnych do zdobycia punktów doświadczenia.

C:V oferuje uproszczony, ale bardzo skuteczny system dowodzenia drużyną. Do wyboru masz kilka rozkazów grupowych (atak, stop, ognia!) i kilka osobistych. Możesz np. rozkazać komuś osłaniać kolegę, podnieść i użyć oddalonego przedmiotu, przekazać drugiej postaci amunicję. Szybkie przełączanie między poszczególnymi żołnierzami (F1-F4) pozwala dobrze rozegrać potyczkę, nie doznając większych strat. Ważne jest oszczędzanie med-pakietów. Członek drużyny po otrzymaniu dużych obrażeń pada na ziemię i woła o pomoc. Jeśli nie udzielisz jej przed upływem określonego czasu (widoczny jest wskaźnik), umrze, a ty zmuszony będziesz powtórzyć misję. Oczywiście na pomoc najlepiej wysłać kogoś dobrze wyszkolonego.

MISSION 393 41 0 22 19 10% 15
TOTAL 925 154 8 76 70 16% 50

Ładnie i dźwięcznie...

Grafika mnie urzekła. C:V nie jest pod tym względem superprodukcją, niczego jej jednak nie brakuje. Już od pierwszych chwil w bazie środowisko potrafi zachwycić. Ładne, duże i wyraźne tekstury, dobrze odwzorowane modele (pojazdów i ludzi), świetnie oddane otoczenie. **Można nieco ponarzekać na wymagania sprzętowe ciut odbiegające od zaleceń producenta, ale ogólnie rzecz biorąc, łatwo „zanurzyć się" w fabułę.**

Dźwięk to oddzielna sprawa i tutaj należy się autorom duża pochwała. Otoczenie naprawdę „żyje". Latające helikoptery i samoloty (świetne pozycjonowanie dźwięku), wszystkie „małe i duże zwierzątka", nacierający przeciwnicy i „nasi", doskonale oddane dźwięki uzbrojenia i szum drzew – wszystko to tworzy niesamowity klimat. Ścieżka dźwiękowa, dialogi bohaterów i przerywniki filmowe budzą skojarzenia ze znanymi filmami („Pluton", „Good Morning, Vietnam!", „Full Metal Jacket"). Wersja Xbox pozwala przy tym na ułożenie własnej ścieżki z plików MP3.

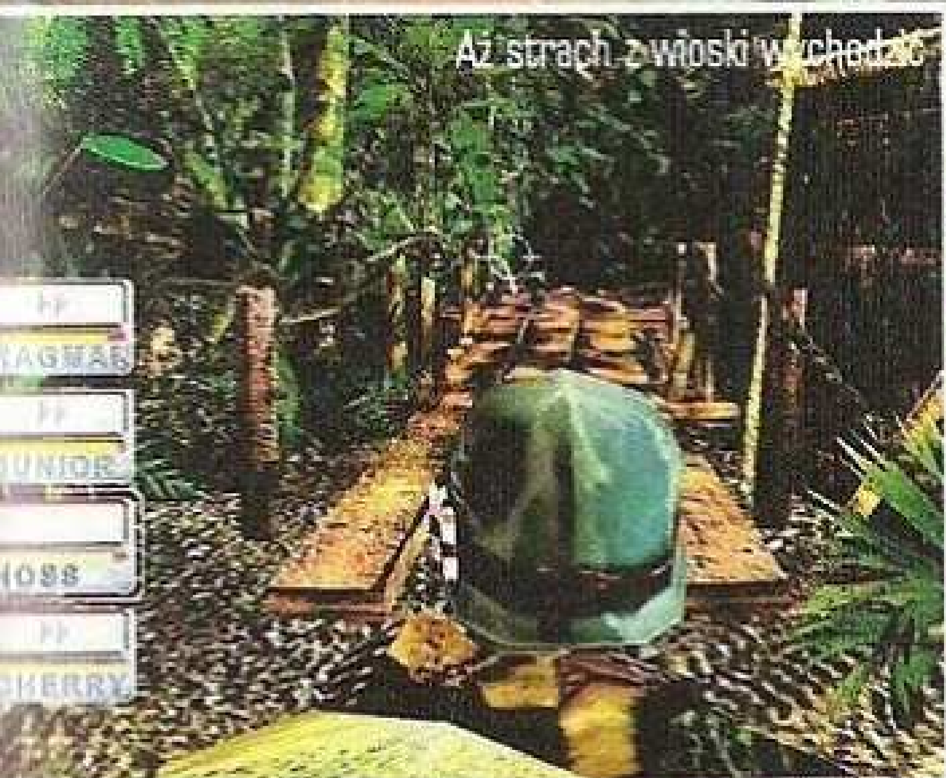
Dobre wrażenie robi też SI. Nieźle napisane skrypty potrafią pozytywnie zaskoczyć. Nierzadko spotkasz się z dobrze zorganizowaną zasadzką czy atakiem kamikaze, który zechce wepchnąć cię w pułapkę punji. Z drugiej strony, „nasi" są bardziej (w porównaniu z CONFLICT:PUSTYNNA BURZA 2) ostrożni w używaniu granatów w zamkniętych pomieszczeniach i strzelaniu zza twoich pleców.

Blaski i cienie Multiplayera

Tryb Multi to niestety atrakcja tylko dla posiadaczy konsol. Ale za to jaka! Wprawdzie program nie umożliwia gry sieciowej (LAN, Xbox Live), ale świetnie zrealizowano tryb split-screen. Ekran możesz podzielić na 2 lub 4 części. Na mniejszych TV lepiej ustawić tryb 2-osobowy, bo gra sprawia i tak wiele radości, a obraz nie jest mocno zmniejszony. Tryb dla 4 graczy jest z pewnością najciekawszy, ale TV musi być tu już dość duży, bo inaczej dostrzeżenie w porę przeciwników będzie trudne. **Gracze PC „skazani" są na tryb single – na szczęście dzięki dużemu zróżnicowaniu misji i dobrze zarysowanej fabule jest on również atrakcyjny.**

Poprzednie części cyklu (PUSTYNNA BURZA 1 i 2) ze względu na umieszczenie akcji w Iraku przyzwyczaiły nas do nieco innej pod względem taktycznym realizacji kolejnych misji. Drużyna działała na pustyni, w rozproszeniu, często z użyciem jednego z żołnierzy jako zwiadu, z dobrze umieszczonym „kryjącym" snajperem. CONFLICT:VIETNAM wymusza inną taktykę, gra staje się bardziej dynamiczna. Masz tu sporo otwartych przestrzeni, gór i pól ryżowych, które razem tworzą środowisko idealne do zabawy. C:V zmusza do bardziej wytężonej uwagi i nie pozwala na radosne strzelanie po krzakach, ale odpłaca wspaniałą atmosferą.

SCi/Pivotal udało się wyeliminować błędy poprzednich części cyklu (sterowanie, grafika, SI) i osiągnąć zamierzony w zapowiedziach cel. Otrzymujemy wprawdzie kolejną grę o Wietnamie (choć na konsole nie jest ich dużo), ale za to odmienną. Zamiast dowodzić bohaterami, sterujesz 4 zwykłymi szeregowcami, którzy chcą tylko wrócić do domu. Efekt jest naprawdę satysfakcjonujący. CONFLICT:VIETNAM – jestem na tak!



Aż strach z wioski wychodzić

Conflict: Vietnam — **4+**
Strzelanka TPP

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1.4 GHz, 256 MB RAM, 2.1 GB HDD
- cena 35 euro
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **SCi / Pivotal Games**
- www.conflict.com

\+ Dobra grafika i dźwięk, realistyczna sceneria, SI

– Wymagania sprzętowe, rzadkie savepointy, nieco przyciasne mapy

Grafika 4+ | Dźwięk 4+ | Frajda 4+

Conflict Vietnam to pozycja obowiązkowa dla fanów TPP i wojny wietnamskiej. Warto się skusić!

Magia pod kontrolą cz.2

Z poprzedniego odcinka cyklu „Magia pod kontrolą" dowiedzieliście się, jak i gdzie można nauczyć się grać, co to jest oficjalny turniej i kilku rzeczy o histori tej gry (wnikliwi obserwatorzy zauważyli zapewne, że była tam również ukryta informacja, kto zabił Kennedy'ego).

Dziś opowiem wam nieco o przyjemnościach, jakie czekają na was w prawdziwym sklepie z Magikiem. Na początek wyobraź sobie, że utknąłeś w windzie na całą noc z - powiedzmy - 40 nieznanymi, przypadkowymi ludźmi. Wiem, że to dziwny przykład, bo windy są na ogół znacznie mniejsze, ale nie o to tu chodzi - to po prostu była taka duża winda. No więc utknąłeś z naprawdę dużą grupą ludzi w wyjątkowo dużej windzie. Wkrótce zauważysz, że „utknięci" nieszczęśnicy zaczną się skupiać w małe grupki, które trzymają się razem. Okazuje się, że ten dobór zawsze przebiega według tych samych reguł - przyciągają się ludzie o wspólnej płci, wieku, zawodzie i zainteresowaniach. Gdyby 5 z 40 nieszczęśników było graczami w Magica, na pewno szybko skupiliby się w jednym kąciku. Po namyśle dochodzę do wniosku, że w celu zobrazowania tego, że Magicowcy trzymają się razem, lepiej by było użyć przykładu wagonu metra, który utknął pomiędzy stacjami, ale cóż - stało się.

W jaki więc sposób spotykają się gracze w Magica, kiedy nie są akurat zajęci utykaniem w bardzo dużych windach? Miejsca, gdzie ich można najczęściej spotkać to tak zwane

sklepy Core,

czyli miejsca, w których nie tylko można kupić paczuszkę z kartami, ale również oddać się różnym formom przygotowanej specjalnie dla was aktywności. Stałym elementem krajobrazu takich specjalistycznych sklepów są stoliki, przy których można usiąść i rozłożyć swój album z kartami lub talię. Co można robić w sklepie Core?



Pierwszą rzecz już wiemy - można tam poznać nowych przyjaciół (i na ogół przebiega to bez konieczności angażowania ekip ratowniczych). Oprócz tego można się powymieniać kartami. Do tego tematu jeszcze wrócimy, a na razie kilka słów o celu takiego handlu wymiennego, czyli gromadzeniu (ang.: gathering) kart. Cóż takiego sprawia, że

mania zbierania MtG

pochłonęła już tylu nieszczęśników? Po pierwsze - ludzie od zarania dziejów mają tendencję do gromadzenia różnych mniejszych lub większych przedmiotów, począwszy od wyrobów jubilerskich, poprzez kapsle od butelek aż do np. samolotów z II Wojny Światowej. Najwyraźniej po prostu mamy to w genach. Po drugie - karty do Magica są znacznie prostsze w kolekcjonowaniu i poręczniejsze od tych ostatnich, reprezentując przy tym wielkie bogactwo. Nikt nie powiedział, że musisz zbierać wszystkie karty, które są wydawane - i bez tego masz tysiące możliwości. Możesz więc zbierać różne kolory, a masz ich do wyboru aż pięć. Możesz zbierać karty z określonych edycji - od 11 lat na rynku pojawiają się przynajmniej 3 nowe każdego roku - któraś z nich może z jakiegoś powodu stać się twoją ulubioną i postanowisz, że chcesz mieć po 1 kopii każdej karty. Wbrew pozorom nie jest to takie proste - każda edycja składa się bowiem z przynajmniej stukilku kart o różnej częstości występowania. Wreszcie mamy w Magicu różne rodzaje czarów - możesz zbierać stwory, artefakty lub lądy. Najpopularniejsze jednak formy zbieractwa to kolekcjonowanie kart z ilustracjami ulubionych rysowników (obrazki na kartach tworzy wielu wspaniałych artystów, a każdy ma swój niepowtarzalny styl) oraz stworów określonego typu (jak krasnoludy, czy smoki - typów kreatur są w Magicu setki). Mnie, wiele lat temu, najlepszym wyborem wydało się zbieranie stworków o typie „townsfolk" - a są to stworzonka wyróżniające się jedną wyjątkową cechą... na ogół nic szczególnego sobą nie reprezentują, przez co stosunkowo łatwo je zdobyć. Ponadto pojawiają się w świecie Magica dość rzadko (mniej więcej jedna karta na edycję), więc ta forma zbieractwa nie jest też zbyt męcząca. Jest jeszcze coś - zbieranie townsfolków większości ludzi wydaje się tak dziwnym i bezsensownym pomysłem, że prawdopodobnie nikomu innemu na świecie nie przyszłoby do głowy, aby zbierać je i tylko je - co za satysfakcja! Jest jeszcze jeden chyba najdziwniejszy i najbardziej mroczny sposób kolekcjonowania Magica - starać się gromadzić jeden tylko rodzaj kart, ale za to w maksymalnej ilości. W tym wydaniu kolekcjonerstwo wydaje się rzeczywiście atawistycznym zajęciem, prawda? Jednym z nieszczęśników, którzy wpadli w szpony tego nałogu jest podobno sam Bill G. (bidulek!), o którym przez lata krążyły pogłoski, że posiada potężną kolekcję kart Black Lotus. Tych czytelników, którzy urodzili się 15 minut temu i jeszcze nie są na bieżąco, informuję, że Black Lotus to najdroższa karta MtG na świecie (tak mocna, że już dawno zabroniono jej używania w turniejach), natomiast Bill G. to... najdroższy facet na świecie (jest zbyt mocny, żeby zabronić jego używania). Swoją drogą gdyby Bill zarabiał centa za każdym razem, kiedy komuś zawiesi się system... a no tak, już zarabia. My jednak powróćmy do radości jaką daje

wymienianie się

kartami. Sytuacja gracza, który dopiero nauczył się grać i dokonuje pierwszych swoich transakcji, nieco przypomina sytuację małej polnej myszki otoczonej przez stado sępów. Innymi słowy możesz łatwo stać się ofiarą zjawiska popularnie nazywanego leszczeniem. Nie przejmuj się - kiedyś i ty zostaniesz rasowym sępem, choć początki nigdy nie są łatwe.





A oto trzy dobre rady na początek: po pierwsze, zanim dokonasz swoich pierwszych wymian, zastanów się dobrze, jakie karty są ci potrzebne do kolekcji, a które jesteś w stanie poświęcić. Po drugie, zanim się wymienisz, sprawdź ceny odpowiednich kart w sklepach internetowych lub zorientuj się, czytając raporty z turniejów, co jest „na topie". Po trzecie - staraj się wymieniać z ludźmi, którzy jeszcze tego nie wiedzą... Spróbuj też przewidzieć w swoim budżecie trochę miejsca na zakup fabrycznych opakowań z losowymi kartami - pamiętaj, że każda karta, nawet ta najcenniejsza, najpierw została wyciągnięta z takiego właśnie pudełka. Najbardziej oczywisty powód gromadzenia kart zostawiłem na koniec - no właśnie, to do czego są naprawdę potrzebne to

granie!!!

Przy kompletowaniu kart pod kątem tworzenia talii obowiązują nieco inne reguły - przede wszystkim tutaj potrzebujesz kart skutecznych i pasujących do twojej strategii. Musisz też pamiętać, że w talii możesz mieć maksymalnie 4 kopie danej karty, chociaż nie wszystkie są tak dobre, aby umieszczać w talii maksymalną ilość.

Powróćmy jednak na ziemię, czyli do twojego sklepu z kartami - nauczyłeś się już grać, zaczynasz kojarzyć ludzi z lokalnego środowiska magicowego i wiesz już, jakie karty chcesz zbierać, a do tego masz pojęcie, jak się nimi wymieniać (kartami, nie ludźmi, wymienianie się ludźmi jest nielegalne) - zapewne chcesz teraz wiedzieć, jaki jeszcze użytek możesz zrobić ze swojego arsenału oprócz samej satysfakcji jego posiadania. Na szczęście w dobrych sklepach cały czas coś się dzieje, więc na pewno nie będziesz się nudzić. Najbardziej charakterystyczną dla sklepów rozrywką jest liga



Dla wielu graczy jest to pierwszy kontakt ze światem gry zorganizowanej. Nie musisz się jeszcze stresować, bo rozgrywki wewnątrz ligi Arena nie liczą się do międzynarodowych rankingów, za to można tu zdobywać punkty za swoje dokonania. Koncepcja jest bardzo prosta - wystarczy zapisać się do ligi, przyjść do sklepu, namierzyć innego znajdującego się tam uczestnika ligi i zagrać z nim. Za wygraną otrzymasz dwa punkty, a za przegraną tylko jeden. Pod koniec czteromiesięcznego sezonu osoba prowadząca ligę podsumuje punkty i na podstawie ich ilości przydzieli nagrody poszczególnym graczom" a są one bardzo cenne. Obecnie są to karty lądów ilustrowane przez samego Johna Avona, który jest chyba najbardziej poszukiwanym magicowym rysownikiem, oraz rzadkie karty z ostatniej edycji i to w wersji foil, czyli świecące. Arena to liga prowadzona „na okrągło" - czyli możesz stoczyć potyczkę w jej ramach zawsze, kiedy twój lokalny sklep jest otwarty.



czyli Friday Night Magic to już nieco wyższa półka. Są to małe turnieje, odbywające się w sklepach w każde piątkowe popołudnie. Uwaga - są one sankcjonowane, to znaczy, że każda gra wpływa na twój ranking! Zwykle bierze w nich udział kilkunastu graczy i przebiegają w dość luźnej, przyjacielskiej atmosferze - z całą pewnością jest to marzenie każdego początkującego gracza.



Sporadycznie w niektórych sklepach odbywają się naprawdę duże turnieje na wysokim poziomie, a gra się w nich o naprawdę duże nagrody. Ale o tych wydarzeniach innym razem.

Wiesz już mniej więcej, co można robić w sklepie zajmującym się Organized Play, czyli grą zorganizowaną. Aby dowiedzieć się, jak odkryć takie lokalne zagłębie Magica - zajrzyj na

www.isa.pl/magic

Teraz, jeśli znudziła ci się już spokojna gra w domowym zaciszu, pozostaje przygotować swoją talię i ruszyć do boju. A na koniec dzisiejszego magicznego spotkania mała dawka

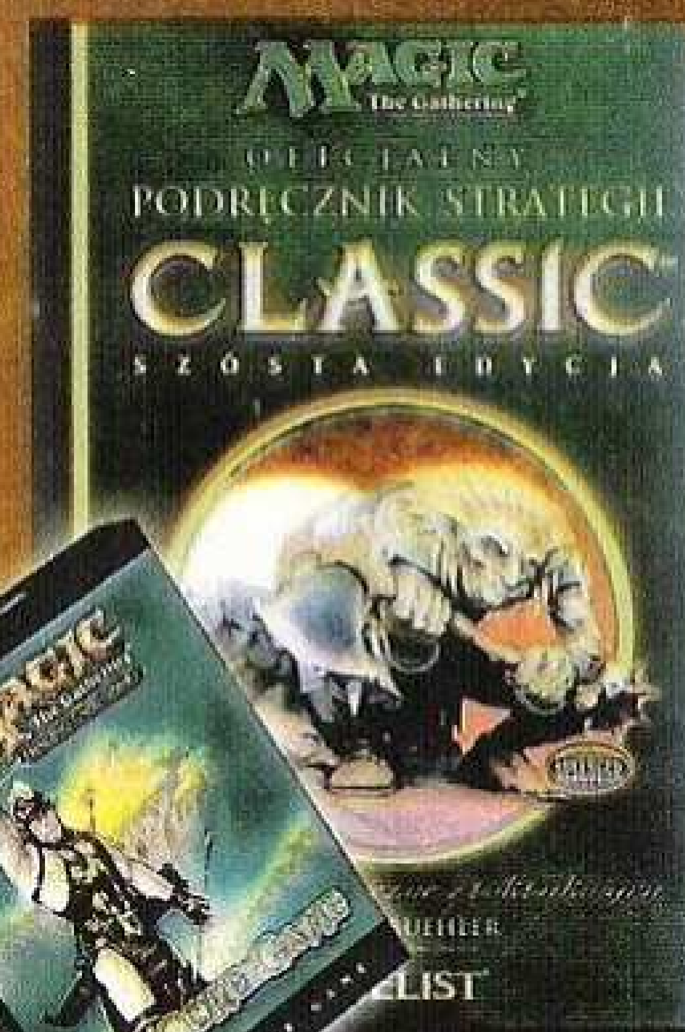
MtG na wesoło

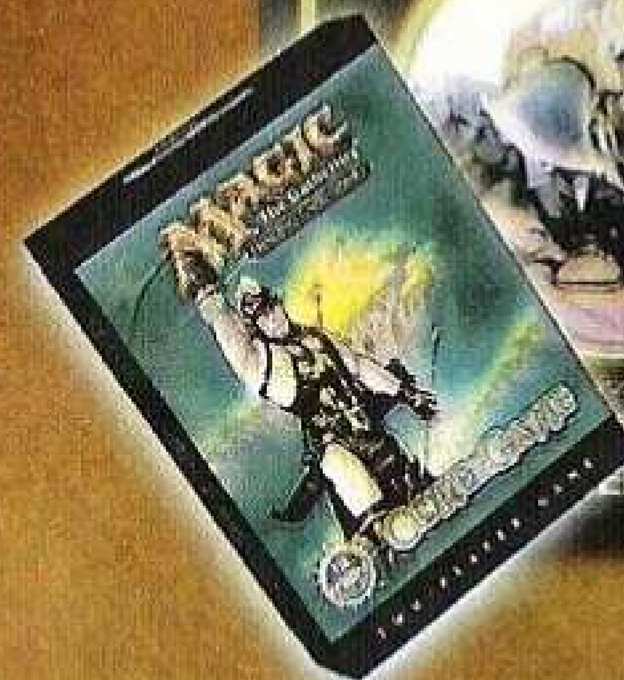
O ile w świecie gier pojawiła się masa żartobliwych aluzji do Magic: The Gathering (jak choćby Tragic: the Gamering w Fallout 2), o tyle i Wizardzi potrafią się pośmiać sami z siebie. Pod koniec listopada na całym świecie będzie miała miejsce premiera już drugiej w historii tej gry, nie do końca poważnej edycji. **Unhinged**, bo tak będzie się nazywać ten set, zadebiutuje na turniejach przedpremierowych w całej Polsce 20 listopada. Turnieje te, ze względu na żartobliwy charakter edycji, nie będą się liczyć do rankingów, ale z pewnością będzie się można na nich nieźle pośmiać.

Z następnego artykułu dowiesz się, jak się przygotować do udziału w swoim pierwszym turnieju, dlaczego zestawy dzielimy na takie dla początkujących, zaawansowanych i eksperckie, oraz co miał na myśli Brunner mówiąc „zagrajmy w otwarte karty, Kloss"

Marcel Zaborski







FULL SPECTRUM WARRIOR

Chcesz wojny? FULL SPECTRUM WARRIOR oferuje ją na żywo – z linii frontu prosto na twój monitor!

FULL SPECTRUM WARRIOR to kolejny tytuł, który po narobieniu niemałego zamieszania wśród posiadaczy konsol pana Gatesa przeniesiony został na domowe komputery. Nawet jeżeli nie przepadasz za konwersjami, ta gra może zaciekawić cię i zaskoczyć. Tak się bowiem składa, że nie przypomina ona niczego, co można zobaczyć na pecetach. Jeśli idzie o prezentację programu, wnosi do gatunku wojennych gier taktycznych nową jakość.

Warto wspomnieć na początku, że gra, której recenzję właśnie czytasz, jest obecnie najtańszym sposobem na wycieczkę do Iraku i strzelanie do jego żołnierzy i ludności cywilnej. O ile bliskowschodnie państwo nazwane zostało przez autorów programu Zekistan, łatwo dostrzec odniesienia do obecnej sytuacji w Iraku. Trafiasz tam w ramach działań wyzwoleńczo-okupacyjnych, aby w trakcie trwającej około dziesięciu godzin kampanii dowodzić dwoma niewielkimi oddziałami amerykańskiej piechoty.



Ikony z symbolem tarczy, które widać nad głowami żołnierzy, oznaczają, że są oni chronieni przed wrażym ogniem. Ważne informacje pokazywane są w FSW jasno i przejrzyście

LET THE BODIES HIT THE FLOOR

W FULL SPECTRUM WARRIOR obejmujesz rolę bezcielesnego dowódcy dwóch współpracujących ze sobą grup uderzeniowych. **Pole widzenia zostało ustawione w taki sposób, że podczas gry widzisz mniej więcej tyle samo, co dowódca wybranego aktualnie oddziału.** Dzięki temu prostemu zabiegowi akcja FSW staje się niezwykle dramatyczna. Nie sposób oprzeć się wrażeniu, że znajdujesz się w ogniu walki razem z ludźmi, którymi dowodzisz. O ile rozwiązanie to nie uderza w spokojniejszych, bardziej statycznych momentach, w chwilach zintensyfikowanej akcji jest po prostu ekstra. Kamerą trzęsie tak, jakby ktoś biegł z nią na ramieniu wraz z żołnierzami, co w połączeniu ze śmigającymi dookoła pociskami zapiera dech w piersiach. Poza tym działająca w taki a nie inny sposób kamera wręcz zmusza grającego do ostrożności. Jak powiedziałem, w FSW widzisz tyle co twoi ludzie. A to często o wiele za mało.

Chociaż FSW jest grą taktyczną, jej oprawa niewiele ustępuje najnowszym strzelaninom wojennym jak MEDAL OF HONOR, CALL OF DUTY czy seria BATTLEFIELD. A jednak trzeźwa ocena sytuacji i umiejętność szybkiego podejmowania decyzji przydadzą się tutaj znacznie bardziej aniżeli refleks łasicy i odwaga Wikinga. Można powiedzieć wręcz, że w wielu momentach rozgrywka przypomina bardziej partię szachów aniżeli opowieść o współczesnej wojnie.

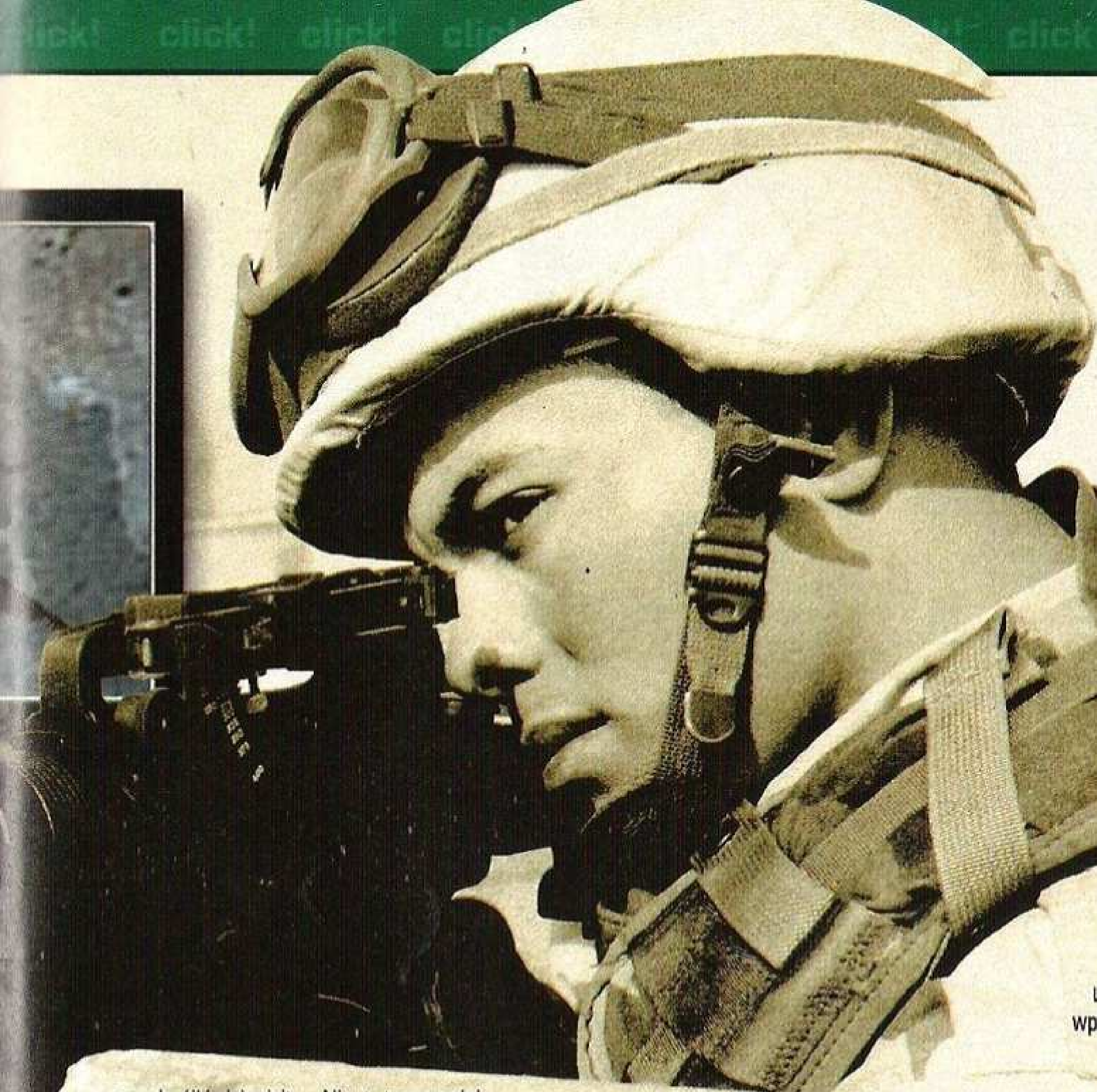


To rezultat dość specyficznego modelu gry, który postaram się pokrótce omówić. Przede wszystkim powinieneś wiedzieć, że żołnierze znajdujący się w FSW za jakąś osłoną (np. za workami z piaskiem) są praktycznie nietykalni. Bez różnicy, czy w ich kierunku wystrzelisz 60 czy 60000 pocisków, nad ich głowami wciąż wirować będą sygnalizujące bezpieczeństwo ikony z tarczami. Oczywiście tych pozornie niedostępnych, ufortyfikowanych twardzieli można bez trudu zdjąć, jeśli zajdziesz ich z boku lub jakoś sprytnie podrzucisz im granat. Także żołnierze znajdujący się na otwartej przestrzeni są podatni na śmierć od rozgrzanego ołowiu. Wszystko jasne? To jedziemy dalej. Jak zostało już zasygnalizowane, FSW jest grą taktyczną. **Co za tym idzie, nie kierujesz tutaj bezpośrednio poczynaniami swoich podkomendnych, tylko wydajesz im przeróżne rozkazy.** Ich wykonanie należy już tylko od żołnierzy i ich Sztucznej Inteligencji. Jeden z podległych ci oddziałów może otrzymać rozkaz ostrzału danej strefy, przemieszczania się do wyznaczonego punktu, znalezienia sobie jakiejś osłony czy wreszcie – skorzystania z zawartości plecaka drużynowego sapera.

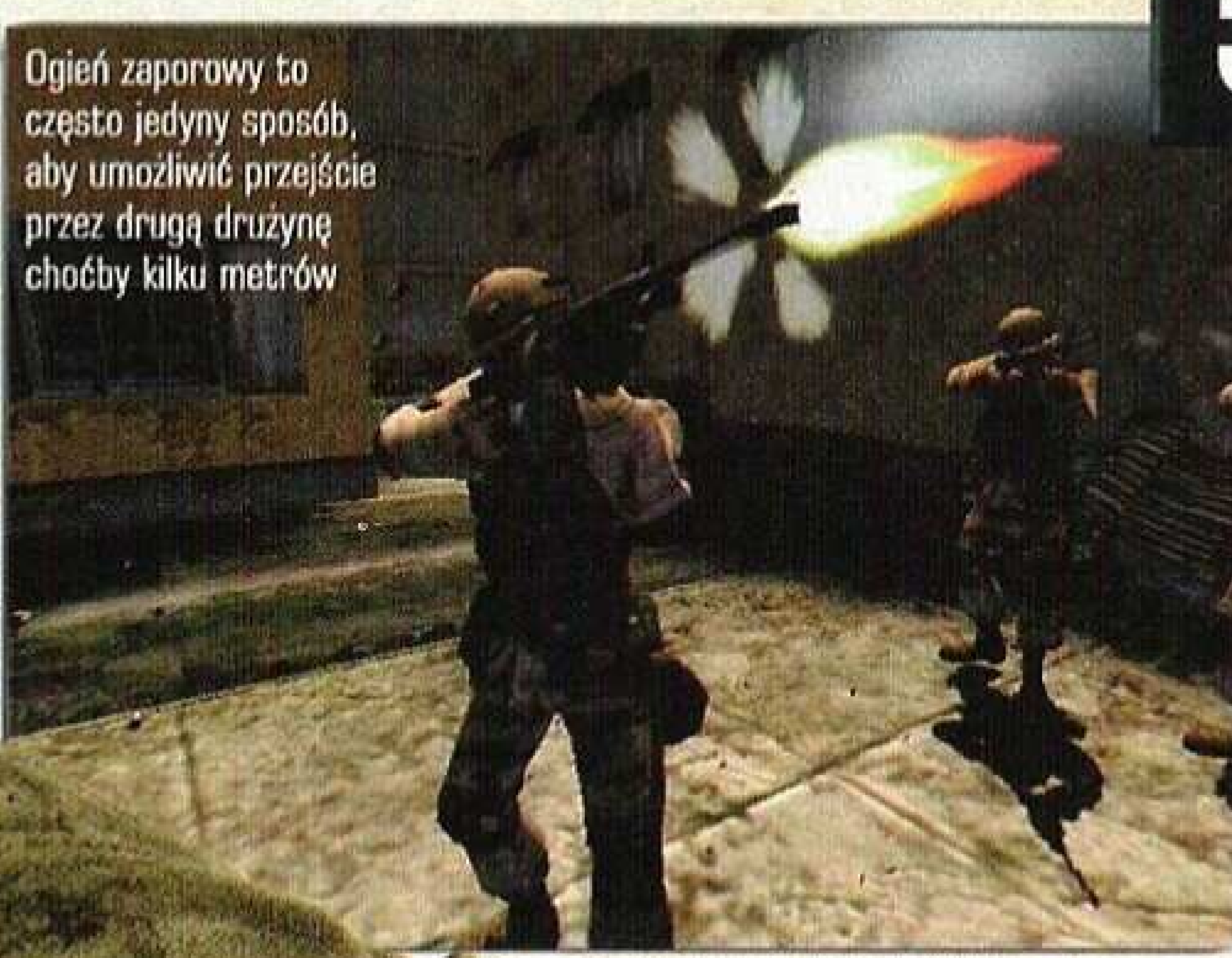
Korzystając z tego prostego zestawu komend, wyruszasz w miasto, aby przeprowadzić oba podległe ci oddziały z punktu A do punktu B. Czasem między punktami masz jeszcze kilka przystanków, a standardowe dwie grupy bywają niekiedy wzmocnione dodatkowymi oddziałami (np. snajperzy). Ogólny schemat pozostaje zawsze taki sam. Oddziały ściśle współpracują ze sobą, ubezpieczają się nawzajem i oczyszczają kolejne punkty na mapie. Czasem monotonię urozmaica sprawdzenie aktualnego położenia na podręcznym GPS'ie czy wezwanie wsparcia lotniczego.

UŁANI, UŁANI

Już od pierwszych sekund widać, jak bardzo zależało autorom, abyś przywiązał się do bohaterów FSW. Każdy z członków grup uderzeniowych zostaje ci przedstawiony z imienia i nazwiska. Dowiadujesz się, który jest prawdziwym amerykańskim patriotą, a który oj-



Żołnierze w grze posługują się realistycznie opracowanym uzbrojeniem. Niestety, nie masz wpływu na to, jaki sprzęt zostanie zabrany na pole walki



Ogień zaporowy to często jedyny sposób, aby umożliwić przejście przez drugą drużynę choćby kilku metrów

PANDEMIC STUDIOS

Pandemic – firma o logo z charakterystyczną maską p-gaz. – to grupa istniejąca na rynku już od kilku ładnych lat. Do momentu przyjęcia intratnego zlecenia od Armii Amerykańskiej (specjalna wersja FSW była ponoć wykorzystywana podczas treningu żołnierzy), grupa stworzyła wiele gier, głównie kontynuacji uznanych hitów, jak choćby BATTLEZONE II, DARK REIGN 2, ARMY MEN RTS czy STAR WARS: CLONE WARS. Obecnie zespół Pandemic Studios pracuje nad kontynuacją FULL SPECTRUM WARRIOR. Miejmy nadzieję, że tym razem program powędruje bezpośrednio do graczy.

cem dwójki dzieci itp. Niestety, w wielu momentach prezentacja ta zaczyna przypominać agresywną propagandę. No bo jak inaczej nazwać opowieść o prostych, dobrych amerykańskich chłopakach, którzy walczą o demokrację z tłumem brodatych Arabów?

Ale, ale. Więź emocjonalna z podległymi ci żołnierzami jest istotnym elementem FSW. Ci goście będą z tobą przez całą, niestety dość krótką kampanię. Usłyszysz, jak żartują i bluznują, ale też jak przerażeni klną i krzyczą. Poprowadzisz ich do boju, zobaczysz jak wykonują rozkazy, będziesz drżał o ich życie, a nawet będziesz zmuszony nadłożyć kilka kilometrów drogi, aby dostarczyć rannego kolegę do lekarza polowego. Pomijając propagandowe elementy FSW, muszę przyznać, że główni bohaterowie ukazani są świetnie i przekonująco.



Zasady poruszania się są w FSW banalnie proste. Podczas gdy jedna grupa przemieszcza się, druga powinna ją osłaniać

UPADKI I WZLOTY

Niestety, FSW nie jest grą idealną. Nie widać tego może na pierwszy rzut oka, ale jeden wieczór wystarczy, aby poznać właściwie wszystkie atrakcje oferowane przez program. **Nie chcę być złośliwy, ale już samo ukończenie trybu treningowego ujawnia wszystkie możliwości i ograniczenia dowodzenia oddziałami i zarządzaniu zasobami.** Co gorsze, trening – chyba niechcący – odsłania przed tobą większość sytuacji, w jakich znajdziesz się podczas kampanii.

Przez to gra dość szybko staje się nużąca. Wraz z przechodzeniem kolejnych misji nie zyskujesz dostępu do żadnych nowych broni czy gadżetów, nie stajesz też przed nowymi wyzwaniami. Dość problematyczna okazuje się także konstrukcja poziomów, które przypominają interaktywny tor przeszkód. Każda misja skonstruowana jest na zasadzie „korytarza", w obrębie którego musisz się poruszać. Rozwiązanie i wyjście zawsze jest tylko jedno. Nie jest to może od samego początku dokuczliwe, ale z czasem zaczyna zwyczajnie brakować miejsca na... taktyczne kombinowanie.

Poza kilkoma dramatycznymi momentami, powtarza się schemat: podczas gdy jeden z oddziałów zostaje przyszpilony w jednym miejscu przez jakiegoś chojraka (albo dwóch), druga grupa szuka jakiegoś sposobu na oczyszczenie drogi dla pierwszej ekipy. Najgorsze jest to, że wszystkie misje są dokładnie wyreżyserowane.

Z drugiej strony jednak, przy pierwszym spotkaniu z grą trudno wyobrazić sobie lepszą produkcję taktyczną. Prezentacja FSW nierzadko zapiera dech w piersi, a i samo przyglądanie się temu, co dzieje się na ekranie, może sprawiać dużą przyjemność. Także opanowanie zupełnie nowego sposobu kierowania oddziałem Marines jest właściwie jakością samą w sobie. Opracowany przez Pandemic system zdumiewa prostotą i jednocześnie użytecznością – wydanie każdej właściwie komendy to kwestia jednego, dwóch kliknięć. Wiadomo, że system ten nie jest idealny, ale możemy mówić o bardzo udanym debiucie.

FINAŁ

FULL SPECTRUM WARRIOR to niezwykle efektowna i zdumiewająco nierówna produkcja. **Z całą pewnością powinien sprawdzić ją każdy, kto choć trochę interesuje się taktyką czy wojną w mieście – chociażby po to, aby zapoznać się z nowym rozwiązaniem, które wkrótce stanie się obowiązującym standardem.** Zresztą, nie tylko to jest w FSW wartościowe. Kampania powinna zapewnić ci około dziesięciu godzin zabawy, a sposób ukazania bitew pozostanie ci w pamięci na kilka dni.

Z całą pewnością jednak nie jest to tytuł, do którego będziesz często wracał. FSW to przeżycie fajne, ale jednorazowe. Tak zatem – w przypadku, gdybyś zdecydował się na zakup tej produkcji, pamiętaj, że odsłoni ona większość swych atutów już przy pierwszym kontakcie. A przecież trzeba się cenić!



Pamiętaj o dobrej osłonie. Żołnierze w FSW są raczej wątłego zdrowia i padają po dwóch, trzech celnych trafieniach



Pomarańczowa parabola pokazuje tor lotu granatu. Kilka ruchów myszą wystarczy, aby odpowiednio wycelować, po czym wciskasz LPM, aby wysadzić coś w powietrze. Tylko nie rzuć sobie granatu pod nogi!



Granatnik zachowuje się w FSW jak wyrzutnia rakiet. Celownikiem tradycyjnie namierzasz nieszczęśnika, po czym wciskasz LPM, aby drużynowy saper posłał pocisk żywcem wyjęty z pierwszego QUAKE'A :-)



Granat dymny okazuje się przydatny szczególnie wtedy, kiedy musisz przejść przez ulicę, a jedyne przejście kontroluje typ z karabinem. A czego nie zobaczy, do tego nie będzie strzelał.

Full Specrum Warrior
Taktyczna

4+

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 2 GHz, 256 MB RAM, 2 GB HDD
- cena 99.90
- **Gra na platformy:** PC, Xbox
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Pandemic / THQ / CD Projekt**
- www.fullspectrumwarrior.com

+ Oszałamiająca grafika, intuicyjne sterowanie, nieźle udźwiękowienie

– Banalna S.I., liniowa, brak wyzwań intelektualnych,

Grafika 5+ | Dźwięk 4 | Frajda 4

Efektowna gra taktyczna, która nie ustrzegła się wad. **Chodzi o uproszczone poziomy i niewielkie pole do popisu dla inwencji gracza**

tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

CALL OF DUTY UNITED OFFENSIVE

Expansion Pack

Nosiłeś się z zamiarem spotkania oko w oko z groźnym niemieckim Tygrysem, przy którym nawet najbardziej nielubiany belfer mógłby zostać twoim najlepszym kumplem?

Tak? Niestety, a może na szczęście, plan diabli wzięli. Kolejny piekielny tydzień siedzisz zmarznięty wraz z towarzyszem broni w mało wygodnym okopie. Miało być krótko i na temat; kilkumiesięczna ofensywa, zakończona zatknięciem alianckich flag na bramie Brandenburskiej. Ale cholerni Fryce znowu wszystko zepsuli. Bo i kto by się spodziewał podobnego oporu ze strony rozrzuconych na wielu frontach wojsk Osi?

Jedyną mocno wątpliwą atrakcją, na jaką możecie liczyć (oprócz abstrakcyjnych i wielokrotnie wcześniej wysłuchiwanych pogaduszek o tym, co zrobicie, gdy wrócicie w końcu do domu) są regularne bombardowania artylerii Wehrmachtu. Wychodzenie za potrzebą grozi odstrzeleniem tego i owego, więc zastanów się dwa razy, zanim zdecydujesz się napełnić żołądek do syta. Żeby jeszcze było co jeść...

Jednak krycie się po krzakach tak naprawdę nikomu się nie uśmiecha. Nie przyspiesza to spotkania z rodziną, co najwyżej z zabłąkanym pociskiem. Jak mawiał dziadek, jak ginąć to z karabinem w dłoni oraz z okrzykiem na ustach!



W wersji wieloosobowej BATTLEFIELD 1942 to to nie jest. Ale też fajne

KAMPANIA AMERYKAŃSKA

CoDUO składa się z 13 misji podzielonych na trzy, niekoniecznie ułożone w porządku chronologicznym kampanie. Rozpoczynasz zabawę późną zimą 1944 roku w okopach niedaleko miasteczka Bastogne, w belgijskiej części Ardenów, jako żołnierz amerykańskiego 506 Pułku Piechoty Spadochronowej. Niemcy odbili się od dna i niespodziewanie przystąpili do kontrofensywy. 76 Dywizja Grenadierów wspierana przez siły elitarnej 2 Dywizji Pancernej SS nie daje wam chwili spokoju. Ostrzał artyleryjski stał się chlebem powszednim. Mimo to niełatwo się do niego przyzwyczaić. A to dopiero wstęp, przygrywka do makabrycznego finału na Łuku Kurskim.

KAMPANIA BRYTYJSKA

Dla uspokojenia skołatanych nerwów lajtowy przerywnik w postaci kampanii brytyjskiej. Pierwsza misja przejdzie chyba do klasyki gatunku FPS. Jako strzelec pokładowy bombowca B-17, nazywanego popularnie Latającą Fortecą (ze względu na niespotykaną w większości bombowców siłę obrony przed atakami z powietrza – 4 karabiny maszynowe plus ciężki pancerz), wraz z resztą eskadry zmierzasz w kierunku kompleksu przemysłowego w pobliżu Rotterdamu. Eskorta myśliwców opuszcza was z powodu braku paliwa już nad Dover. Od tej pory jesteście zdani na siebie... Pozostałe misje tej części kampanii to działania dywersyjne na zapleczu wroga (partyzantka w Holandii oraz wypad z komandosami z SAS na słoneczną Sycylię w celu unieszkodliwienia potężnych dział przeszkadzających w inwazji na Włochy).



Dookoła bitwa powietrzna, ale zawsze znajdzie się chwila na podziwianie widoków

KAMPANIA SOWIECKA

Jak na solidne kino akcji przystało, najbardziej ekscytującą część gry zostawiono na koniec. Po fiasku w bitwie pod Stalingradem ostatnią szansą na odzyskanie przez armię niemiecką inicjatywy strategicznej na froncie wschodnim była operacja na Łuku Kurskim, opatrzona kryptonimem Cytadela. Przeszła ona do annałów historii głównie z jednego powodu. W żadnej innej batalii nie zanotowano tak wielkiego skupienia wojsk pancernych jak w 1943 r. w rejonie Orła i Kurska. Pomimo gigantycznych strat w sprzęcie i ludziach, Rosjanom udało się przełamać atak najeźdźcy, a tym samym odwrócić losy wojny. Kanonada baterii szkopskiej artylerii pod Bastogne to przyjemny spacerek po plaży w porównaniu z tym, co czeka na ciebie w okopach Czerkasowa. Zapisz. Wczytaj. Zapisz. Wczytaj. I tak aż do skutku. To spory minus CoDUO.

KUPIĆ / NIE KUPIĆ?

9 października, pojawiło się CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE (CoDUO) – dodatek do chyba najczęściej nagradzanej gry 2003 roku. Jest to wersja anglojęzyczna. Na polskojęzyczną – jak informuje firma LEM, rodzimy dystrybutor tytułu – przyjdzie poczekać dwa tygodnie dłużej. Czy warto? Jeżeli zasmakowałeś w podstawce i wciąż czujesz niedosyt, nakładka jest pozycją obowiązkową. Natomiast jeżeli nie miałeś wcześniej przyjemności, a chcesz przekonać się, czy warto kupować CoDUO, spróbuj najpierw obejrzeć kilka odcinków „Kompanii braci" bądź „Działa Nawarony". Zwłaszcza pierwsza z proponowanych pozycji jest godna polecenia, gdyż z części serialu zatytułowanych „Bastogne" oraz „The Breaking Point" zapożyczono fabułę początkowych misji.

Jeśli zdecydujesz się na zakup CoDUO, zapewniam, że ostatnią rzeczą, na jaką przyjdzie ci narzekać, będzie brak emocji. Wprost przeciwnie, momentami od ich nadmiaru może cię rozsadzić. Zwłaszcza na wyższych poziomach trudności lub w kluczowych momentach poszczególnych batalii. Powodem tego są przesadzone albo (co bardziej prawdopodobne) niezrozumiałe dla przeciętnego człowieka totalnie masakryczne sekwencje walk. Jeszcze w żadnej innej grze nie ginąłem równie często. Zaryzykuję nawet stwierdzenie, że zbyt często opcje szybkiego zapisu oraz szybkiego ładowania są jedyną alternatywą dla przebiegu akcji. W ostatniej misji kampanii jednoosobowej, gdy w słuchawkach słyszysz, jak jeden z sowieckich komisarzy woła – Uwaga! Sztukasy nadlatują! – po kilkunastu nieudanych próbach ucieczki przed spadającymi bombami jesteś na 100% pewien, że spośród całej rzeszy żołnierzy walczących na kurskim dworcu kolejowym pilot poluje właśnie na ciebie!

Frustrującym doświadczeniem jest ginąć ot tak sobie, bo wychyliłeś głowę z okopu. Przecież kiedyś musiałbyś z niego wyjść. Panowie z Gray Matter Studios troszeczkę tym razem przedobrzyli [eee tam, tak po prostu na wojnie jest – pograj w paintballa to zobaczysz jak fajno jest wychylać głowę z okopu :) – Frogger].

KILKA SŁÓW O KOSMETYCE

Oprócz nowych scenariuszy do gry jednoosobowej, w CoDUO przewidziano trzy nowe tryby gry dla fanów potyczek on-line. Oczywiście są świeże mapy, dużo większe od największych znanych z CoD. Nie zapomniano o rozszerzeniu arsenału broni (miotacze ognia, przenośne lekkie karabiny maszynowe, których można używać jedynie w pozycji leżącej) i innym ciekawym sprzęcie (działa, dżipy, motocykle).

UO został stworzony na trochę przestarzałym silniku QUAKE'A III. Wyciśnięto z niego chyba więcej niż ktokolwiek się spodziewał. Kapitalny system cząsteczkowy (dym, latające szczątki, kurz, mgła itp.) pozwala łatwo poczuć klimat gry. Ogromne słupy kurzu unoszące się w powietrzu podczas bombardowań. Ślady gęstego dymu, dzięki którym łatwiej jest wyśledzić stanowisko żołnierza obsługującego bazookę zagrażającą naszemu czołgowi. Kłęby dymu unoszące się nad lufą czołgu po oddaniu kolejnego strzału. Chmury pyłu wyrzucane w powietrze przez koła pojazdów. Wreszcie konkretne eksplozje, przy których masz wrażenie trzęsącego się ekranu. Jak one brzmią i wyglądają! Łza się w oku kręci. Jeśli dodać do tego niezły jakości sprzęt nagłaśniający, bądź pewien – sąsiedzi nigdy nie wybaczą ci zakupu CoDUO.

I TO BY BYŁO NA TYLE

UO jest chyba wzorcowym przedstawicielem z gatunku gier niemalże w całości zeskryptowanych. Kampanie dla wersji jednoosobowej są trochę zbyt krótkie, ale za to tryb Multiplayer powinien wystarczyć na długie tygodnie. Próba podniesienia poprzeczki w stosunku do oryginalnego CoD udała się w przypadku oprawy graficznej oraz dźwiękowej. Niestety przegięto z dramatyzmem akcji.

Fajerwerken. Jak nie my ich, to oni nas

Krótki kurs obsługi dział


1 Oczyszczanie z obstawy ostrzeliwującej amerykańskie wojska 88ki


2 Chroń kolegów z kompanii. Niejednokrotnie odpłacą się tym samym


3 Dla świętego spokoju nie zapomnij posprzątać


1 Działka przeciwlotnicze to broń groźniejsza od niejednego czołgu


2 Potrafią w bezwzględny sposób zająć się każdym napotkanym samolotem


3 Tutaj miałem trochę szczęścia. Kilka metrów dalej i byłoby po mnie

Call of Duty: United Offensive — 5

FPS

* **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1.4 GHz, 256 MB RAM, 2.4 GB HDD
cena 59.00
* **Gra na platformy:** PC
☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
* **Activision / LEM**
* www.callofduty.com

\+ Klimat rodem z filmów, grafika i dźwięk też niczego sobie

– Zbytni chaos na polu walki, krótka kampania dla jednego gracza

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 4+

Jeżeli łyknąłeś CoD, spokojnie łykniesz też UO, ale zacznij się przyzwyczajać do częstego save'owania

tekst: Paweł „CyberFish" Karaszewski





NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Sequel wcale nie musi być gorszy od oryginału – czego dowodzi druga odsłona nielegalnych wyścigów w wykonaniu EA

Premiera drugiej części gry NEED FOR SPEED UNDERGROUND (planowana na połowę listopada) to wydarzenie, na które miłośnicy wyścigów komputerowych czekają z niecierpliwością. Co ciekawe, prace nad tytułem rozpoczęły się jeszcze przed oficjalnym rozpoczęciem sprzedaży części pierwszej. Autorzy czekali na odzew ze strony graczy, a że był on zdecydowanie pozytywny, ledwie rok później wielkimi krokami nadchodzi równie dobry sequel. Po dłuższym obcowaniu z grą mogę stwierdzić, że programiści z Electronic Arts wsłuchali się w informacje płynące od fanów gry. Dzięki temu w NFS UNDERGROUND 2 znajduje się mnóstwo ulepszeń, poprawek oraz nowych rozwiązań.

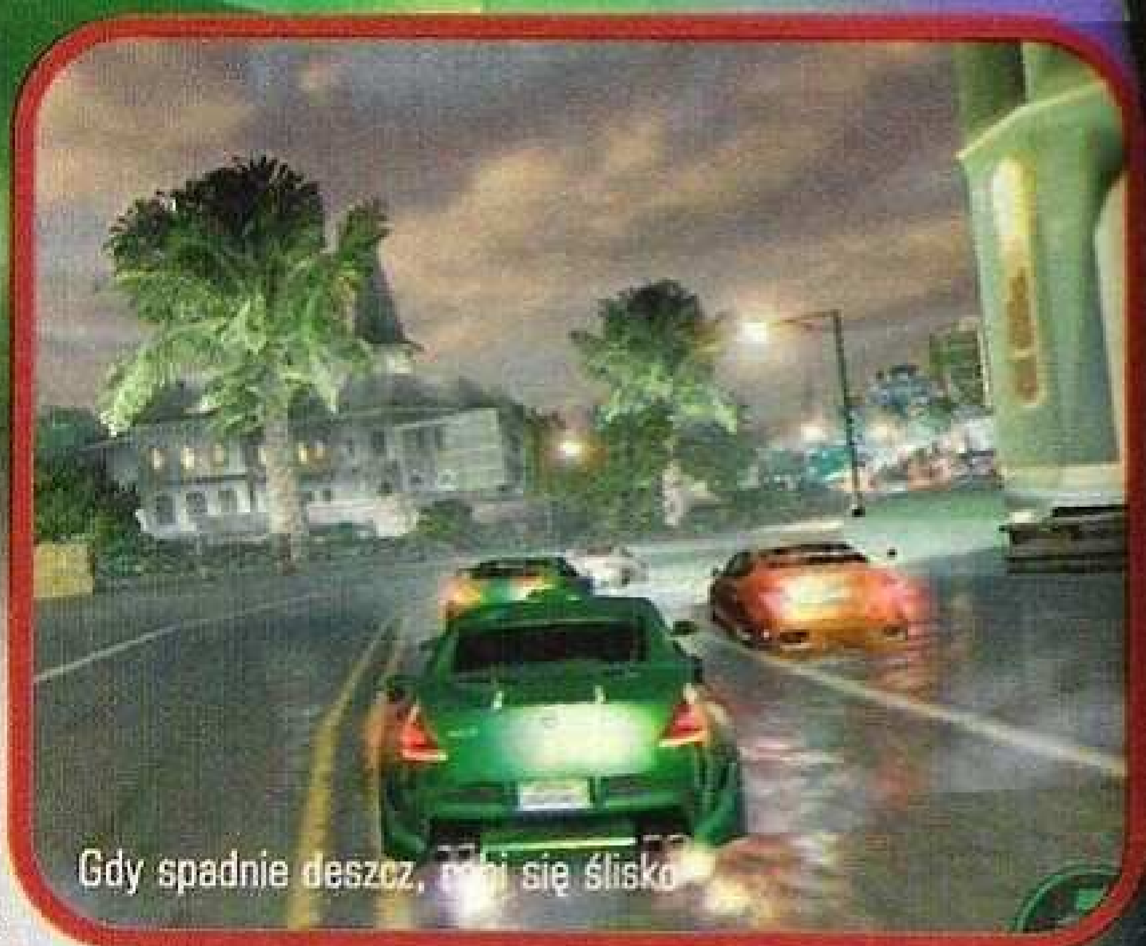


Pozory mylą

Na pierwszy rzut oka wszystko jest takie samo: oto stajesz do nocnych wyścigów w fikcyjnym, amerykańskim mieście Bayview, czekają na ciebie dziesiątki rajdów do rozegrania i tona tuningowego sprzętu do zainstalowania w swojej bryczce. Brzmi znajomo, ale różnic jest sporo. Przede wszystkim, znacznie zmieniła się geografia terenu, po którym będziesz się poruszać. **Tym razem dostajesz aż pięć różnych dzielnic wielkiego miasta, połączonych ze sobą siecią autostrad.** Każdy z rejonów ma inne cechy – w jednym dominować będzie sieć szybkich dróg, w innym z kolei napotkasz większe zagęszczenie i natężenie ruchu. A na wzgórzach czeka na ciebie dużo wymagających zakrętów i nawrotów. No i piękny widok reszty Bayview. Co więcej, łącznie będziesz mógł przejechać się po prawie dwustu kilometrach dróg.

Freestyle

Autorzy gry diametralnie zmienili podejście do trybu kariery. W oryginalnej NFS: UNDERGROUND całość rozgrywki była uporządkowana i gracz musiał pokonywać etapy wyznaczone przez komputer. W efekcie można się było szybko zniechęcić. Ja na przykład mam ciężką alergię na wyścigi typu Drift, a w pierwszej części nie mogłem uniknąć regularnego w nich występowania. **Teraz od początku kariery masz dużą swobodę, choć już pierwsze zadanie wymaga od ciebie podjęcia ważnej decyzji.** Otóż dostajesz w swoje ręce pięknie stuningowane autko z poleceniem, aby odprowadzić je właścicielowi do garażu. Jednak równocześnie na mieście odbywa się kilka ciekawych wyścigów. Czy podejmiesz ryzyko i weźmiesz udziału w którymś z nich, wiedząc, że narazisz się tym samym właścicielowi? Dalsze etapy kariery także zapewniają swobodę wyboru. Zaglądając do mapy, zawsze znajdziesz kilka różnych typów proponowanych rajdów i jeśli któryś z nich ci nie pasuje, możesz przejść całą grę ani razu nie biorąc w nim udziału. Oczywiście pozostawiona graczowi swoboda oznacza, że tym razem mniejsze znaczenie ma fabuła. Liczą się tylko wyścigi!



Gdy spadnie deszcz, robi się ślisko

Zbieraj grosiwo wytrwale

Troszkę inaczej wygląda też inicjowanie wyścigów i rozwój kariery. Eksplorując zakamarki aglomeracji, napotkasz przeciwników chętnych do zmierzenia się z tobą w nielegalnym rajdzie. Na mapie są oni zaznaczeni odrębnym kolorem; wystarczy podjechać i trzymać się przez chwilkę „na ogonie", a wtedy wyścig się rozpocznie. To pojedynki „jeden na jeden", lecz poza nimi będziesz także otrzymywać informacje od innych rajdowców oraz swojej przewodniczki, Rachel. Celem walki jest zdobycie forsy na zakup sprzętu tuningowego oraz gromadzenie punktów reputacji. O ile w pierwszej części NFS UNDERGROUND kasę zdobywało się naprawdę szybko i łatwo (co pozwalało na zakup praktycznie dowolnej części, bez względu na cenę), obecnie trzeba się napocić, by na lepszy sprzęt zarobić. **Tylko zwycięstwo zapewnia przypływ gotówki, a każdy zakup wypada należycie przemyśleć.** Punkty reputacji zyskujesz dzięki zachowaniu na trasie. Gra promuje dwa typy zachowań: dostajesz plusy za wejścia w zakręt z poślizgiem („power slides") oraz za sekcje rajdu, które przejechałeś bez żadnego kontaktu z przeszkodą („clear sections"). Z kolei punkty ujemne otrzymujesz za wypadki drogowe.



Bayview jest mieszanką Los Angeles, San Francisco i Las Vegas

Od Malucha do Mercedesa

W grze dostajesz do wyboru ponad trzydzieści najbardziej popularnych typów aut. Poza znanymi już z pierwszej części, w „dwójce" znalazły się jeszcze, m.in. Lexus is300, Mazda RX-8, Mitsubishi 3000GT i Lancer Evo VIII czy Pontiac GTO. Możliwości rozbudowy są niewiarygodne. Ponieważ części jest tak wiele, ich zakup podzielono na kilka sekcji. Stąd obecność kilku rodzajów sklepów tuningowych – musisz je samodzielnie odnaleźć, co jest denerwujące, bowiem nie są one zaznaczone na mapie. Najważniejszy jest oczywiście „performance tuning", gdzie usprawniasz elementy związane z osiągami i mechaniką (łącznie 20 typów). W „body shop" z kolei zakupisz części upiększające wygląd twego samochodu. No i wreszcie jest też sklep „car specialty" z takimi komponentami jak sprzęt stereo czy lampy neonowe. W grze pojawił się

Efektowne skoki i zderzenia nagradzane są powtórkami

nadto „dyno performance tuning track", czyli miejsce, gdzie swoje auto możesz podrasować pod kątem wybranego typu rajdu. **Tak więc tym razem wolniej i bardziej konsekwentnie dążyć będziesz do złożenia swojego wymarzonego auta.** Warto jednak podkreślić, iż twórcy zaskoczyli nas jeszcze jednym rozwiązaniem. W pierwszej NFS UNDERGROUND byłeś przywiązany do jednej bryki, natomiast w sequelu możesz w trybie kariery wymieniać swoje pięć aut czekających w garażu, bez konieczności sprzedawania jednego i zakupu innego.

Więcej zabawy

W NFS UNDERGROUND 2 powracają znane tryby zabawy – Circuit, Drift, Drag i Sprint. W przypadku Drifta nastąpiły pewne modyfikacje. Nie ścigasz się już samotnie, lecz w grupie, więc poza oddawaniem się efektownym ślizgom musisz uważać, by nie zderzyć się z innymi uczestnikami rajdu. Nowe opcje rozgrywki to Outrun, Underground Racing League oraz Street X (wymawiane jak „street cross"). W pierwszym z nich zabawa polega na odnalezieniu dowolnego, stuningowanego auta i wyzwaniu jego posiadacza na pojedynek. Wygrywa ten, któremu uda się oderwać od przeciwnika na odległość większą niż 300 metrów. Tryb Street X tymczasem polega na ściganiu się po małych, zamkniętych trasach, gdzie jedno okrążenie zajmuje czasem nawet poniżej pół minuty.

Zmiany nie ominęły trybu sieciowego. Autorzy odeszli od możliwości walki między graczami z różnych konsol, ponieważ rozwiązanie to, zastosowane przy okazji pierwszej części UNDERGROUNDA, nastręczyło kłopotów, gdy wyszły patche na pecety. Pojawił się za to rozbudowany tryb LAN. Tutaj do serwera można podłączyć każdy komputer znajdujący się w danej sieci lokalnej. Strzeżcie się właściciele korporacji, jeśli waszym pracownikom przyjdzie do głowy zalogować się w Sieci do NFS UNDERGROUND 2!

Graficznie gra jest oczywiście bliska doskonałości. Ciekawym dodatkiem są warunki pogodowe (efekt rozmywającej się na ekranie kropli deszczu jest naprawdę wypasiony). Muzyka jest taka, do jakiej twórcy serii zdążyli nas już przyzwyczaić – szybka, dynamiczna, czasem hip-hopowa. **Jeśli chodzi o balans między realizmem a zręcznościówką, twórcy poszli odrobinę bardziej w stronę symulacji** – zapomnij o wchodzeniu w zakręt w ostatniej chwili i na pełnej prędkości. Choć z drugiej strony modułu uszkodzeń nadal nie ma żadnego. Z kolei tuningowanie nie wymaga znajomości rzeczy – możesz kupować gotowe zestawy lub samemu majsterkować. A potem pozostaje ci jedynie jazda!

Niektóre nowe bryki to prawdziwe monstra szos

Polski Tuning w Sieci

Oto kilka stron internetowych, na których można znaleźć ciekawe informacje na temat tuningu i wyścigów ulicznych w Polsce.

www.etuning.pl
Porady dla tunerów, sugerowana prasa (wśród nich „Spoiler" – pojawia się wśród nagród w NFS UNDERGROUND 2), mnóstwo zdjęć i kalendarium imprez
www.republika.pl/carmovies
Stronka z ciekawymi filmami – pokazy, wypadki, testy
www.tuning.pl
Prezentacje samochodów, konkursy, sklep, kalendarium wydarzeń i informacje prasowe
www.streetracing.pl
Mnóstwo ciekawych artykułów, poza tym zdjęcia, kluby, linki internetowe itp.

Need For Speed Underground 2

5

Rajdowa

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 1 GB HDD
- cena 139.00
- **Gra na platformy:** PC, Xbox, PS2
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **EA Games / EA Polska**
- http://www.needforspeed.com

\+ Mnóstwo nowych trybów, otwarty świat, więcej sprzętu i aut

– Kłopoty z odnalezieniem sklepów

Grafika 5+ | Dźwięk 4+ | Frajda 5

Jak na powrót w niecały rok po pierwszej części, **w NFS UNDERGROUND 2 znalazło się dużo nowinek**

Tekst: Bartosz "bARTeS" Lewandowski

RICHARD BURNS RALLY

Jeszcze żadna gra rajdowa nie zbliżyła się w takim stopniu do rzeczywistości. Jeszcze żadna nie dała mi takiego wycisku



Zakręty 90 i 180 stopni trzeba brać na ręcznym. Warto poświęcić czas na trening

Gracze krzyczą „Chcemy realizmu!". Nie wiedzą, nieszczęśnicy, o co proszą. Do niedawna szczytowe osiągnięcia w dziedzinie symulacji rajdów WRC utożsamiano z najnowszymi częściami COLINA. Tymczasem RICHARD BURNS RALLY oferuje więcej niż ktokolwiek mógłby przypuszczać. Gracze z pewnością to docenią, ale czy pokochają? Niektórzy z pewnością...

Richard Burns nie był tylko figurantem i licencjonodawcą. Najmłodszy czempion Mistrzostw Wielkiej Brytanii i Mistrz Świata 2001 czynnie wspierał team developerów jako doradca w zakresie modelu jazdy i specyfiki konkretnych aut. I to, że nad grą siedzieli ludzie znający się na rzeczy, widać, słychać i czuć. RBR przy pierwszym kontakcie przytłacza fizyką jazdy i bogatym systemem zniszczeń oraz przyprawia o zawrót głowy możliwością zmian najdrobniejszych parametrów aut. Ale po kolei.

W środku garczek miodku

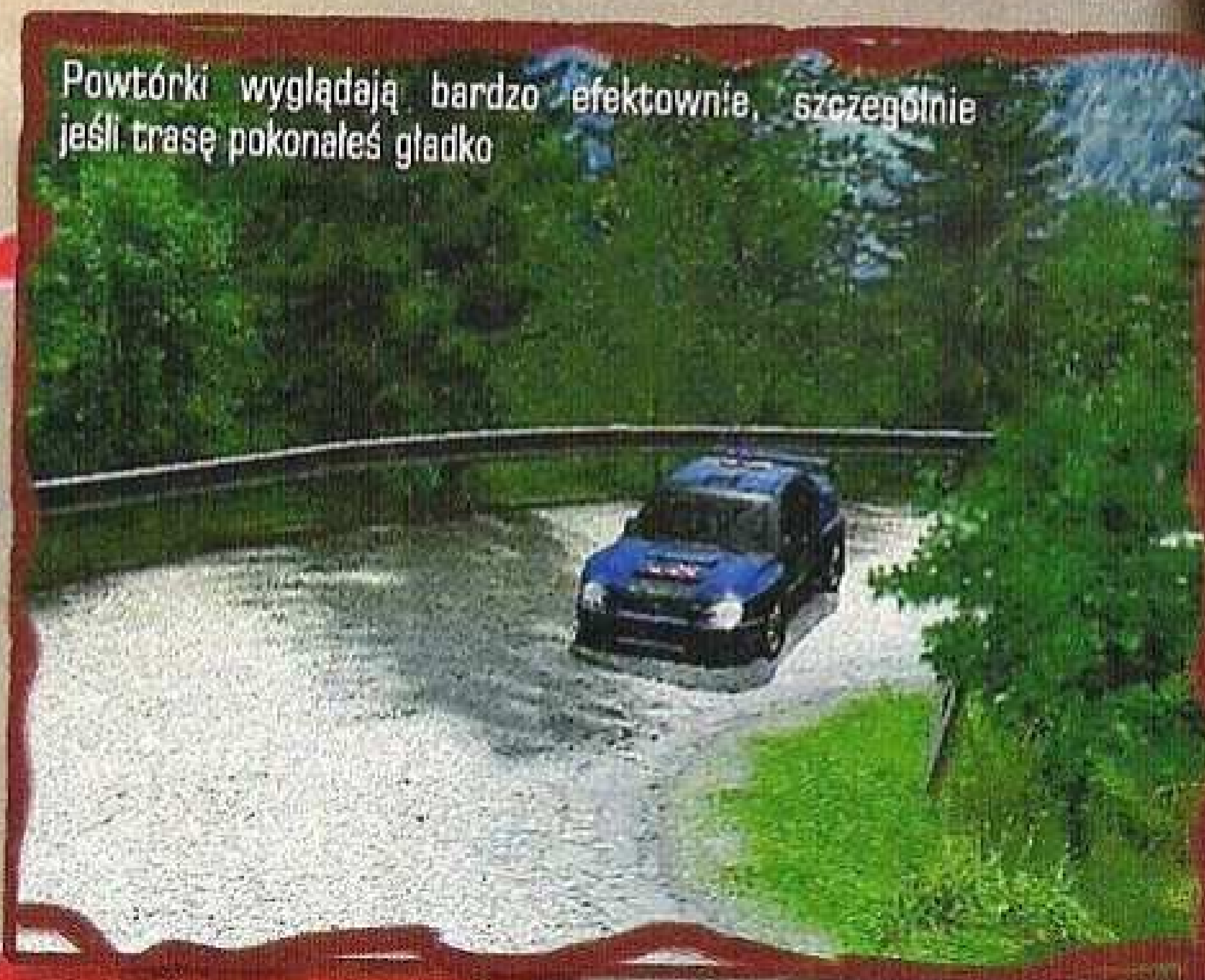
Do gry wrzucono osiem samochodów WRC na czele z niebieskim Subaru Impreza 2003 na złotych felgach. Poza tym dostajemy klasyczne autka jak Mitsubishi Lancer Evo VII oraz Toyota Corolla. Na odblokowanie czeka kolejnych pięć maszyn: Citroën Xsara T4, Hyundai Accent, Peugeot 206, Subaru Impreza 2000 oraz MG ZR Super 1600. Naturalnie wozy WRC poza karoserią niewiele mają wspólnego ze swoimi seryjnymi odpowiednikami. Zastanów się zatem, czy zdołasz okiełznać takiego 300-konnego potwora, bo model jazdy ci tego nie ułatwi, a odwrotu nie będzie. Ale o tym później. Jeśli chodzi o umieszczone w grze zawody, dostępnych jest 6 rajdów: Pirelli International Rally (Anglia), Rally Hokkaido (Japonia), Arctic Lapland Circle (Finlandia), Ramada Express Hotel Casino International Rally (USA), Mont Blanc (Francja) oraz Subaru Rally of Canberra (Australia). W sumie daje to niecałe 40 OS'ów, a do tego niektóre z nich stanowią po prostu odcinki „pod prąd". Gra nadrabia to jednak długimi (do kilkunastu minut!) i wymagającymi trasami.

Zmagania w trybie Rally Season należy poprzedzić wizytą w szkółce samochodowej. Richard wtajemniczy cię tam w niuanse zaawansowanego modelu jazdy – poczynając od rozpędzania auta i hamowania, poprzez zmianę biegów (jest automat, uff ;-) i naukę optymalnego wchodzenia w zakręty, aż do zakręcania na ręcznym, wpadania w kontrolowany poślizg, radzenia sobie na różnych rodzajach nawierzchni i umiejętności doboru zawieszenia do warunków trasy. Już sam tryb Rally School może ostro dać się we znaki, ale warto go ukończyć, by choć trochę oswoić się z autem. Warto, a nawet trzeba, gdyż bez ukończenia podstawowej części kursu nie zostaniesz dopuszczony do zawodów.

Tradycyjnie, oprócz wspomnianej szkółki i trybu mistrzostw, dostępna jest opcja Quick Rally, która pozwala szlifować technikę jazdy na OS'ach odblokowanych w trybie Rally Season. Najlepsi mogą spróbować współzawodnictwa z mistrzem w trybie Richard Burns Challenge, warto jednak przygotować się psychicznie na srogą porażkę. Zostaje jeszcze tryb Multiplayer, jak zwykle przyjemny, szczególnie jeśli nie dajesz sobie rady w innych trybach.

Przed startem możesz niemal dowolnie zmieniać ustawienia wozu. I tu zaczyna się cyrk, bo opcji konfiguracyjnych jest naprawdę od groma. Jeszcze żadna gra, pecetowa czy konsolowa, nie oferowała tylu możliwości ingerencji w ustawienia maszyny. Zmiana ciśnienia w każdej z opon z osobna, zabawa z amortyzatorami, zmiana „długości" biegów, mapowanie dyferencjałów, ustalanie momentu obrotowego silnika, „kastomizacja" pracy przepustnicy... Rozumiesz coś? Ja też nie.

Jeszcze tylko ustalamy wrażliwość auta na uszkodzenia: Off, Safe, Reduced i Realistic. O ile na dwóch pierwszych da się pojeździć, tak już tryb Realistic dla „mientkich" nie jest. Czołowy gong w bandę lub drzewo kończy wyścig, nawet jeśli do kolizji doszło przy stosunkowo niedużej prędkości. Zbyt intensywnie katowana fura prędko zrewanżuje się zatarciem silnika, z kolei jazda po wertepach zaowocuje zerwaniem amortyzatorów, pęknięciem półosi i ogólną demolką zawieszenia. Nawet jeśli dasz radę kontynuować wyścig, może się okazać, że samochód nie przekracza prędkości 40 km/h i ściąga w lewo. W takiej sytuacji pozostaje tylko restartować zawody. Wizualizacja uszkodzeń spełnia standardy – pourywane drzwi, wybite reflektory, popękane szyby, karoseria do blacharki. Niewielkie nawet stłuczki mogą sprawić, że samochód zacznie wydawać z siebie ciekawe dźwięki, o obłokach dymu nie wspominając.



Powtórki wyglądają bardzo efektownie, szczególnie jeśli trasę pokonałeś gładko

Richard Burns – w roku 1993 zdobył mistrzostwo Wielkiej Brytanii, wsławiając się jako najmłodszy zwycięzca w historii. Wygrana w Rajdzie Safari w 1998 zaowocowała lukratywnym kontraktem ze stajnią Subaru, z którą Richard związany jest do dzisiaj. Dalsze pasmo sukcesów zostało ukoronowane Mistrzostwem Świata zdobytym w roku 2001. Fani nadali mu przydomek Richard The Lionheart – Ryszard Lwie Serce.

Co-Driver

Na siedzeniu pasażera nie mogło zabraknąć pilota i to jemu trzeba poświęcić kilka słów. Szczególnie, że autorom należą się gromkie brawa za ten element gry. Co-Driver na bieżąco zasypuje cię całą masą profesjonalnie podanych informacji – poczynając od ostrzeżeń o kierunku zakrętu, jego długości i stopnia zacieśnienia, przez informacje o hopkach, koleinach, nierównościach i urwiskach, aż po uwagi o rodzaju nawierzchni, przecinających drogę strumykach i większych kałużach. Możesz też ustalić wyprzedzenie, z jakim pilot będzie cię informował o kolejnych szykanach itp. Pełen profesjonalizm, a zarazem jedna z największych zalet RBR.

SUBARU Impreza
– pojemność 1996 ccm
– moc maks. 300 KM
– maks. moment obr. 600 Nm
– długość 4340 mm
– szerokość 1770 mm
– rozstaw osi 2520 mm
– masa własna 1230 kg
– opony Pirelli




Bogactwo zieleni mile zaskakuje, niestety z bliska widać uproszczenia

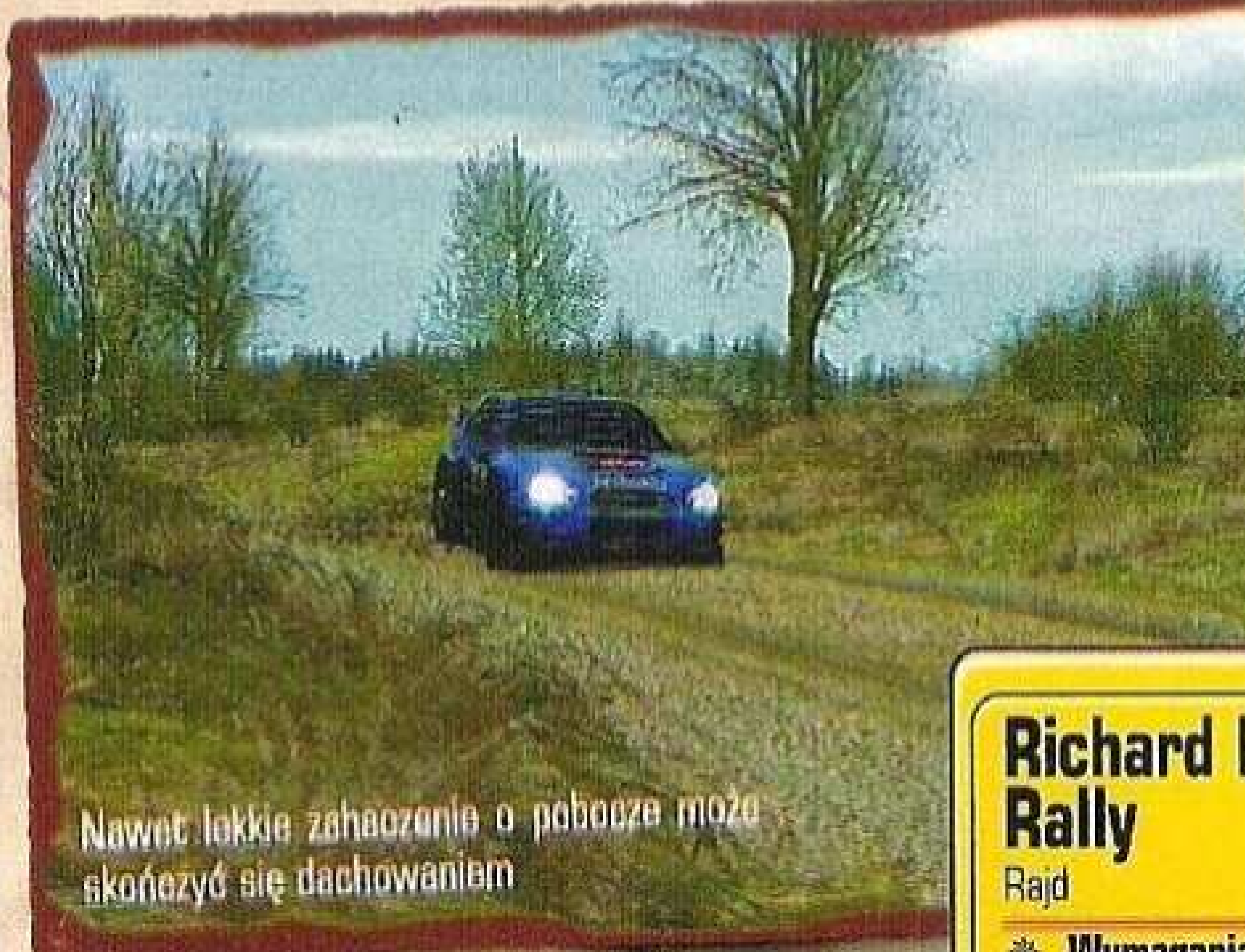
Nie ma lekko

Model jazdy jest inny. Trudniejszy, to z pewnością. Auto łatwo wymyka się spod kontroli, natychmiast zbyt gwałtowne hamowanie blokuje koła i wyrzuca furę w pobliskie zarośla. Samochód łatwo traci kontakt z podłożem, ląduje zaś w sposób często nieprzewidywalny. Hamowanie – nawet na płaskim odcinku z wyprostowanymi kołami – potrafi postawić auto bokiem. Zbyt gwałtowne szarpanie kółkiem powoduje wykręcenie efektownego bączka i przy odrobinie niefartu – dzwon w drzewo. Ogólnie rzecz biorąc, auta są zbyt lekkie lub grawitacja za słaba – takie jest moje odczucie. Bolidy WRC to w końcu kawał żelastwa, nawet jeśli konstruktorzy dbają o zminimalizowanie ich masy. W tym kontekście zachowanie samochodu wypada częstokroć karykaturalnie. Niemniej fizykę jazdy zaproponowaną przez RBR trzeba poczytać jako krok naprzód, choć ciągle nieco niepewny. Model jazdy da się okiełznać, wymaga to jednak długiego i żmudnego treningu. Na szczęście satysfakcja, jaką daje bezbłędne przejechanie kilkunastominutowego OS'a, rekompensuje włożoną w trening pracę. Oczywiście nie każdy gracz będzie miał ochotę przestawić się z „arcadowego" COLINA na nie do końca „realistycznego" RICHARDA. I słusznie, ale warto spróbować. I dobra rada – jeśli nie masz solidnej kierownicy, skombinuj sobie przynajmniej pad z gałkami analogowymi.

Od ściany garczek śmietany

Graficznie RICHARD prezentuje ciut niższy poziom do czwartej części COLINA, nie wspominając już o recenzowanej gdzieś obok edycji 2005. Oprawa została wyraźnie podkręcona w stosunku do edycji konsolowych, co zaowocowało lepszymi teksturami i lepszym oddaniem flory. Zieleń rzeczywiście prezentuje się bardzo realistycznie, szczególnie na powtórkach. Finlandia z kolei miło zaskakuje nieźle oddanymi zaspami i zacinającym śniegiem – czasem ledwo można dojrzeć drogę. Dźwięk plasuje się jeszcze wyżej i stanowi istną symfonię buczeń i warkotów.

Chcesz realizmu, a jesteś przekonany, że nie wystarczy ci COLIN? RICHARD BURNS RALLY przebija wszystko, co do tej pory zaproponowano, jeśli chodzi o realistyczne gry rajdowe.


Nawet lekkie zahaczenie o pobocze może skończyć się dachowaniem

Model jazdy budzi respekt i zwątpienie we własne umiejętności. Nasuwa się pytanie, czy furę WRC rzeczywiście prowadzi się tak ciężko? Nie czuję się na siłach orzekać w tej kwestii, bo samochody WRC widuję co najwyżej w TV. Trudno jednak nie odnieść wrażenia, że w pewnym momencie autorzy jakby się zapomnieli. Ale jeżeli programiści uczynią grę nieco przystępniejszą, kolejne edycje RICHARDA mogą zrzucić z tronu walecznego Szkota. W tej chwili grę polecam tylko największym fanom wirtualnej motoryzacji.

Richard Burns Rally — **4+**
Rajd

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1.6 GHz, 256 MB RAM, 3.1 GB HDD
- cena 99.00
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **SCI / LEM**
- www.richardburnsrally.com

+ Zaawansowany engine fizyczny, realistyczny system uszkodzeń
– Momentami karykaturalne zachowanie auta, stopień trudności

Grafika 4+ | Dźwięk 5+ | Frajda 4

Hardcore, najprawdziwszy hardcore. Jedynie dla koneserów i znawców gier rajdowych


1 Latać każdy może, trochę lepiej lub trochę gorzej...


2 ...ale nie o to chodzi, jak co komu wychodzi...


3 ...teraz tę zwrotkę skończę, bo inaczej się wykończę!

tekst: Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz

Czwarta część MYSTA ponownie zabiera nas w cudowną podróż po tajemniczych, nierealnych światach. Jest super!

MYST® IV REVELATION

tekst: Maciej „Fantazuoosh" Waszkiewicz

Istniała niegdyś cywilizacja D'ni. Starożytny lud władał potężną Sztuką Pisania, zdolną tworzyć nowe światy i łączyć je z ich własnym wymiarem. Tak było dawniej. Dziś ostatnim przedstawicielem rasy D'ni jest Atrus, genialny inżynier i wynalazca, który swoje życie poświęcił pielęgnowaniu Sztuki Pisania. Spędzając lata na opisywaniu fantastycznych krain, zdołał stworzyć wiele niesamowitych Wieków (bo tak nazywano pisane światy). Pasja Atrusa nie podobała się jednak jego synom, którzy zapragnęli zniszczyć dzieła ojca. Nie mając innego wyjścia, Atrusa uwięził Sirrusa i Achenara w odległych Wiekach. Wkrótce wszelki słuch o nich zaginął.

Tak w wielkim skrócie przedstawia się fabularna otoczka serii MYST, sagi, która na stałe wpisała się na karty historii gier komputerowych. **REVELATION stanowi piątą już odsłonę serii, bo oprócz oryginalnego MYSTA, sequela RIVEN i trzeciej części EXILE, niedawno ukazała się URU, również bazująca na motywach sagi.**


Maszyny i urządzenie z gry przywodzą na myśl projekty Leonarda da Vinci i innych konstruktorów epoki Renesansu

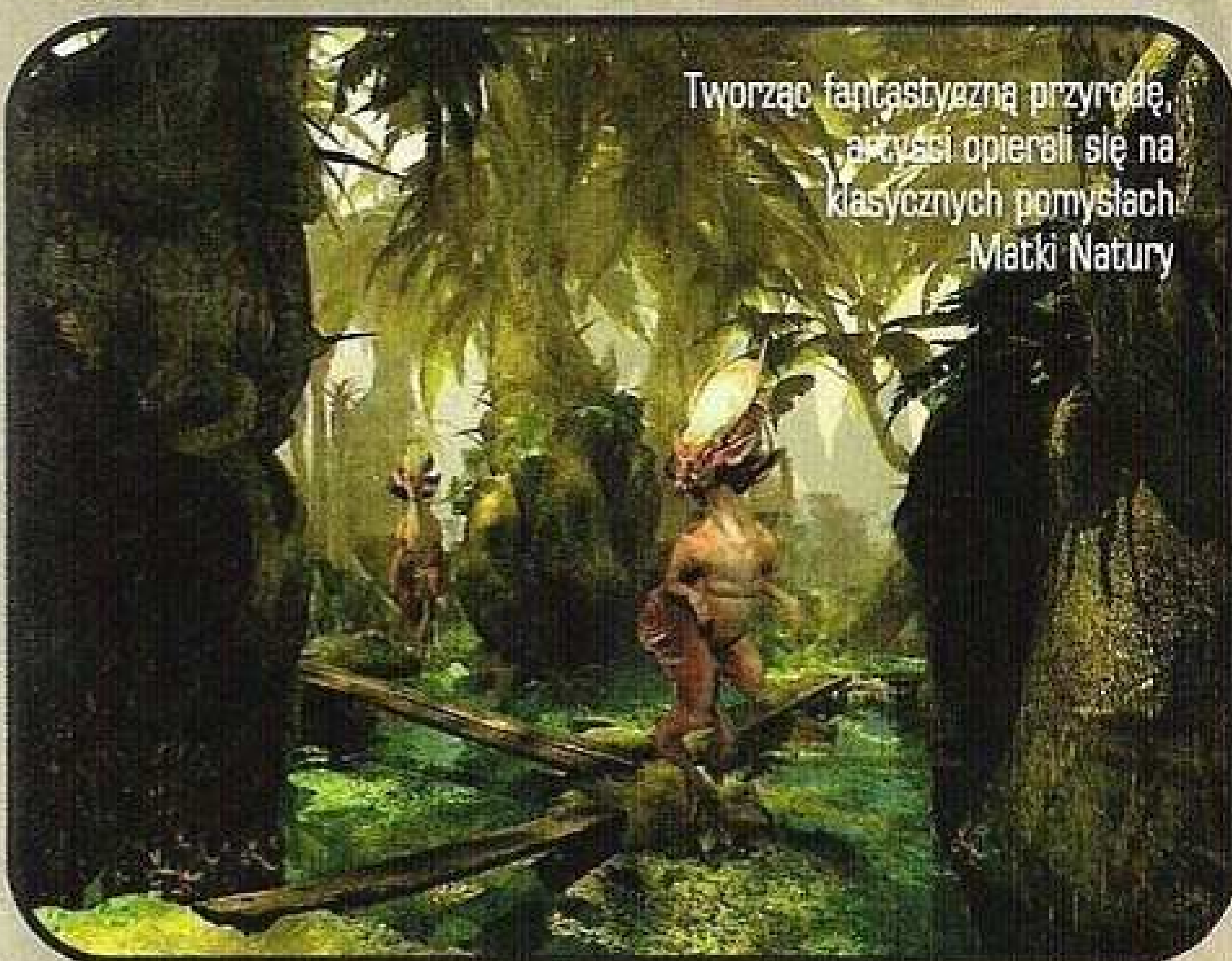
Jako bezimienny bohater, przyjaciel Atrusa, przybywasz do Wieku Tomahna, gdzie Atrus wiedzie spokojne życie z żoną i córeczką Yeeshą. Pierwsza godzina gry upływa na zwiedzaniu i pomaganiu Atrusowi w usunięciu pewnej usterki. Wkrótce dochodzi do groźnego wypadku, w wyniku którego Yeesha i Atrus przepadają bez śladu. Podróżując przez kolejne Wieki, starasz się odnaleźć przyjaciół. Czyżby Sirrus i Achenar maczali w tym palce...?

MYST stawiał na perspektywę FPP i maksymalnie intuicyjny interfejs – tak jest i tym razem. Z jednego ekrani na drugi przenosisz się za pomocą kliknięcia, przy czym przemieszczaniu rzadko towarzyszy animacja. Zwykle ekran szybko przechodzi w następny i po ułamku sekundy jesteś już parę kroków dalej. To dobre rozwiązanie – oglądanie w nieskończoność podobnych filmików szybko by zbrzydło. Bardzo fajnie opracowano kursor. Ma on formę dłoni, która w zależności do możliwych do podjęcia działań wykonuje stosowne gesty. Np. gdy wskażesz dźwignię lub inny ruchomy element, łapka zasygnalizuje możliwość chwycenia i użycia mechanizmu. **Najfajniejsze jest to, że gdy już złapiesz za taką wajchę, musisz ją jeszcze za pomocą myszki przeciągnąć do siebie, w bok itp.** Niby drobiazg, ale kwestia interakcji


Fantastycznie zaprojektowane pomieszczenia wypełnione są dziesiątkami drobiazgów – niemal wszystkiego można dotknąć, choćby po to, by sprawdzić, jaki dźwięk wydaje

z otoczeniem wiele na tym zyskuje. Dotknąć można niemal wszystkiego – sprawdzanie, jaki dźwięk wydają porozrzucane wszędzie drobiazgi, przynosi kupę radości. Inaczej zabrzmi blaszany rondel, inaczej pędzelek, inaczej zaszeleści karteluszka, a inaczej zadźwięczy porcelanowa lampa...

Podróżnik ruszający na podbój Wieków nie miał łatwego życia. Mystowe łamigłówki zawsze stanowiły wyzwanie – nawet dla doświadczonych graczy. Tak jest również i tym razem. Zwiedzając kolejne lokacje natkniesz się na ogromną ilość przełączników, mechanizmów, symboli, schematów i maszyn, których przeznaczenia możesz się co najwyżej domyślać. Rozgryzienie zależności zachodzących między elementami układanki, skojarzenie ich ze sobą i połączenie w całość może zająć długie kwadranse, godziny, w ekstremalnych przypadkach nawet dni! Rozwiązanie łamigłówki wymaga często podróżowania między różnymi Wiekami w poszukiwaniu poszlaki czy choćby natchnienia. MYST nie lubi pośpiechu


Tworząc fantastyczną przyrodę, artyści opierali się na klasycznych pomysłach Matki Natury

– przebiegając przez lokacje truchcikiem, niechybnie przegapisz jakiś symbol czy notatkę ze schematem. Program nagradza spokój ducha i pokorę – uporanie się z zagadką przynosi wielką satysfakcję.

Warto przygotować sobie zeszyt i kilka ołówków – będzie co notować po drodze. Co ważne, poziom trudności puzzli wzrasta stopniowo, a więc nie ma niebezpieczeństwa, że zatniesz się już na początku gry. **W beznadziejnych przypadkach pomocna jest mapa i system podpowiedzi zaszyty dość głęboko w menu gry.** Na pochwałę zasługuje fakt, że graczom pozostawiono dużą swobodę działania. W efekcie nawet gdy zatniesz się gdzieś, frajdę sprawia samo zwiedzanie tajemniczych krain.

Mistic Dream-Team

Na sukces czwartego MYSTA pracowali nie tylko chłopaki z montrealskiego oddziału Ubi Soft. W przedsięwzięciu udział wziął również Peter Gabriel, członek zespołu Genesis. Muzyk, znany również z ostatniego znakomitego solowego albumu „Up", specjalnie na potrzeby gry przygotował kawałek „Curtains". W rolę Yeesha, córki Atrusa, wcieliła się Juliette Gosselin, młodziutka aktorka debiutująca niedawno obok Gerarda Depardieu w filmie „Nouvelle France". Pieczę nad scenariuszem sprawowała pisarka Mary De Marle, która pracowała wcześniej przy HOMEWORLD 2 i MYST III: EXILE. A teraz najlepsze: jeden z utworów skomponowała i nagrała Kapela ze Wsi Warszawa! Miejmy nadzieję, że to nie ostatni growy występ naszej uznanej folkowej formacji!

Trzeba też wspomnieć o dwóch ciekawych pomysłach, jakie autorzy zawarli w grze. Pierwszym z nich jest aparat fotograficzny, dzięki któremu zawsze możesz uwiecznić interesujący cię szczegół. To bardzo wygodne rozwiązanie – nie ma potrzeby później wracać kawał drogi czy notować wszystkiego na kartkach. Do zdjęć możesz też dodać kilka słów komentarza. Drugim fajnym patentem jest opcja „zip mode", pozwalająca w mgnieniu oka przenieść się do jednej z trzech kluczowych lokacji, które ostatnio odwiedziłeś. Pozwala to zaoszczędzić sporo czasu, który straciłbyś na jałowym bieganiu w tę i z powrotem. Ta swoista „teleportacja" działa jednak tylko w obrębie danego Wieku, co uniemożliwia skok „na drugi koniec gry" i nie burzy klimatu wędrówki.

W odróżnieniu od w pełni trójwymiarowego URU, REVELATION wykorzystuje głównie prerenderowaną grafikę. Ale jak to wygląda! Tak pięknie przygotowanych teł nie widziałem jeszcze w żadnej grze przygodowej. **Wysoka rozdzielczość, piękne kolory – artyści i graficy dosłownie zaszaleli, dzięki czemu kolejne Wieki diametralnie się różnią.** Tomahna – bajeczna osada ukryta w skalistym kanionie; Spire – mroczna i tajemnicza kraina przywodząca na myśl serce Mordoru; Haven – tropikalno-prehistoryczne plenery oraz Serenia – Wiek przypominający zaginione miasta Majów, Azteków i Inków. Oklaski należą się za rewelacyjnie oddaną florę i faunę – momentami człowiek czuje się jak w rajskich ogrodach. Po niebie majestatycznie suną białe cumulusy, a gdy podniesiesz głowę, słońce oślepi cię ostrym błyskiem. W kolejnych komnatach podziw budzi dbałość o detale i zagospodarowanie przestrzeni – pełno tu drobiazgów, notesików, ołówków, próbówek, kałamarzy, lamp, pędzelków, nożyczek, książek, filiżanek, wazoników... To naprawdę robi wrażenie. Przy tym gra nie jest statyczna – znajdziesz w niej wodospady, ruchome pomosty, falujące na wietrze liście. Do prerenerowanych teł dodano również dynamiczne oświetlenie i nieco trójwymiarowych obiektów. Animacji jest sporo i rewelacyjnie komponują się z resztą grafiki – naprawdę ciężko odróżnić, co jest tłem, co animacją, a co trójwymiarowym obiektem. Skoro już wspomnieliśmy o filmikach, trzeba powiedzieć, że w grze wzięli udział żywi aktorzy – w tej kwestii MYST powraca do korzeni serii, mimo że inni producenci dawno już odeszli od podobnych bajerów. Aktorzy, choć raczej niedoświadczeni, zagrali dobrze i w zasadzie nie ma się do czego przyczepić.

Udźwiękowienie to kolejny majstersztyk. Słychać świergot ptaków, plusk wody, szum wiatru w koronach drzew, zgrzyt pracujących maszyn, bzyczenie starego zasilacza. A wszystko tak cudownie komponuje się z muzyką... **Duża swoboda wędrówki, w połączeniu z zapierającą dech w piersiach grafiką i rewelacyjnym dźwiękiem tworzą wspaniałą atmosferę.** Po prostu chcesz tam być, wędrować, odkrywać kolejne tajemnice Wieków, cieszyć się pięknem otaczającego cię świata, wsłuchiwać się w odgłosy przyrody. Nawet jeśli zagadki ci nie idą!

Co ciekawe, prace nad MYSTEM IV powierzono oddziałowi Ubi Soft Montreal, czyli ludziom odpowiedzialnym za SPRINTER CELL. Efekt potwierdza klasę developera. Z uwagi na wizualny i dźwiękowy przepych, gra została wydana na nośniku DVD. Miejmy nadzieję, że MYST IV przyczyni się do popularyzacji „nowej" technologii, tak jak lata temu uczynił to pierwszy MYST z formatem CD-ROM. Dla tego tytułu warto zmodernizować swego blaszaka!

VOTUM SEPARATUM: my, niżej podpisani, Joel i Frogger, uważamy, iż seria MYST to najnudniejsze gry, jakie zdarzyło się rasie ludzkiej wyprodukować. Na sam dźwięk słowa MYST czujemy, jak nam śniadanko do gardła podchodzi...



Myst IV Revelation
Przygoda

5+

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 700 MHz, 128 MB RAM, 3.5 GB HDD
- **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Ubisoft Montreal / Cenega**
- www.mystrevelation.com

cena 119.90

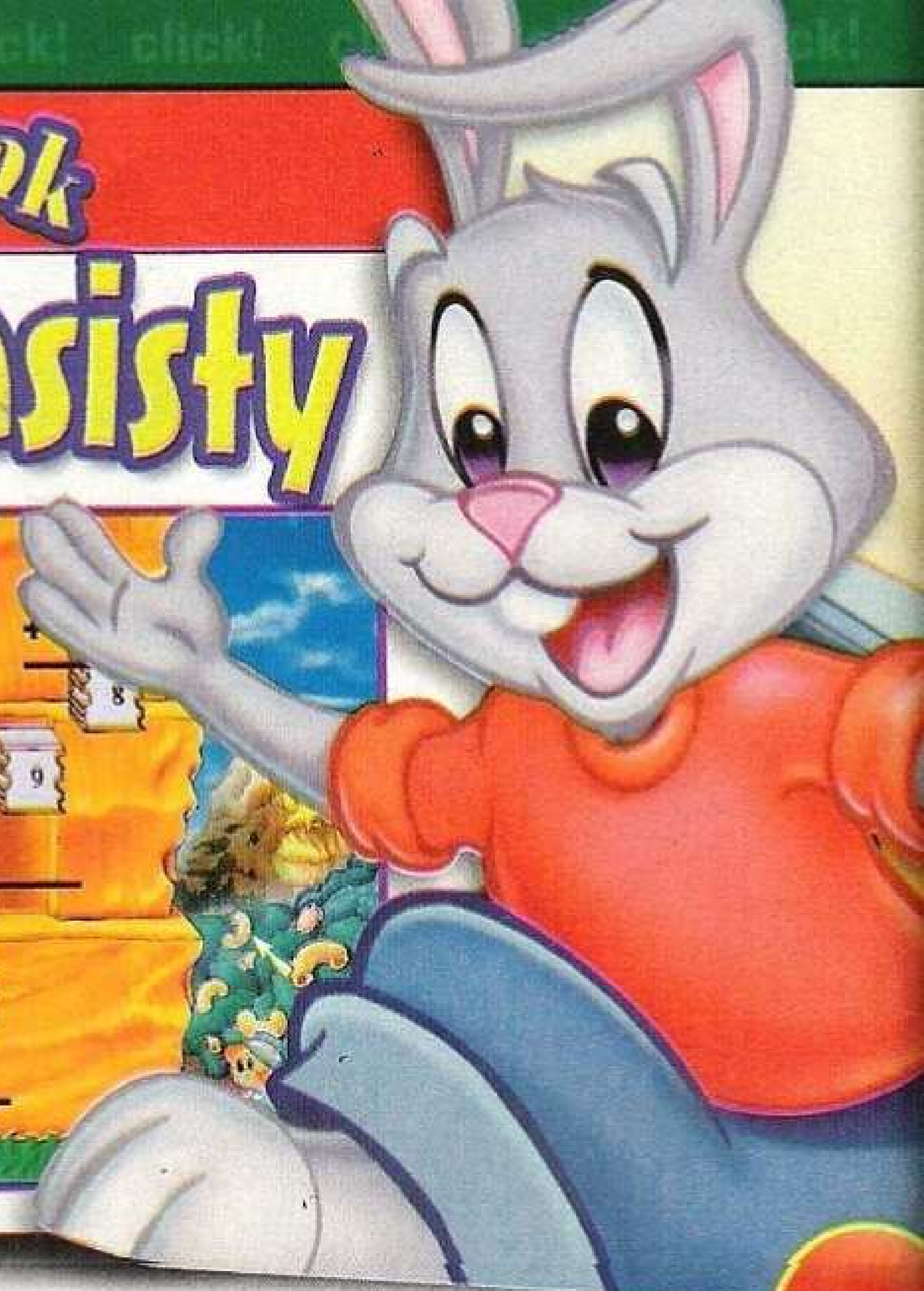
\+ Atmosfera, oprawa audiowizualna, fabuła, interfejs... Wszystko!

– Tła mogłyby być odrobinę ostrzejsze...

Grafika 5+ | Dźwięk 6 | Frajda 5+

Jedna z najcudowniejszych przygodówek ostatnich lat. Pokarm dla zmysłów, ducha i ciała

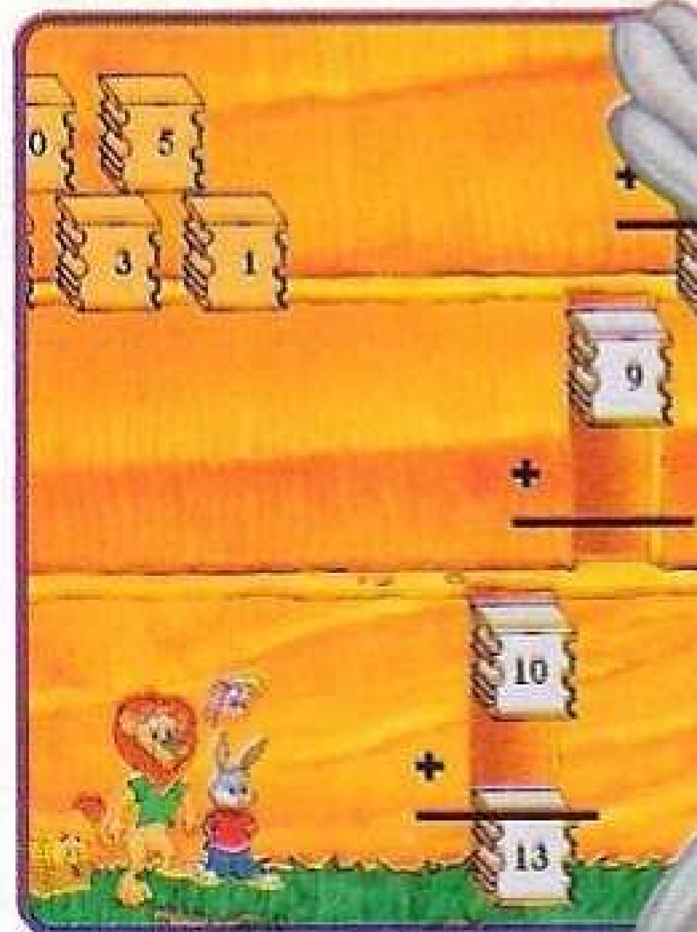
Królik Bystrzak Dla Drugoklasisty



Seria wyśmienitych programów edukacyjnych, których bohaterem jest sympatyczny królik w przydługich niebieskich dżinsach na pupinie. Zwierzak ów wraz ze swoimi przyjaciółmi podróżuje po całym świecie i przeżywa niesamowite przygody. Przy okazji uczy się logicznego myślenia, kojarzenia faktów oraz wytrwałości. W wolnych chwilach rozwiązuje zadania matematyczne, uczy się pisać i porównywać, a także zdobywa wiele interesujących wiadomości na temat otaczającego świata.



Gra dostępna jest w czterech różnych wersjach – dla przedszkolaka, zerówkowicza, pierwszaka i drugoklasisty. Zawsze można też włączyć jeden z trzech stopni trudności, ułatwiając bądź utrudniając sobie rozgrywkę. Podczas zabawy program tworzy szczegółowy raport, który umożliwia rodzicom śledzenie postępów dzieciaka w nauce. Królik Bystrzak jako jedyny królik w kraju rekomendowany jest przez Ministerstwo Edukacji Narodowej i Sportu, a także Polskie Towarzystwo Dysleksji. Każdy rodzic powinien intensywnie przemyśleć zakup!



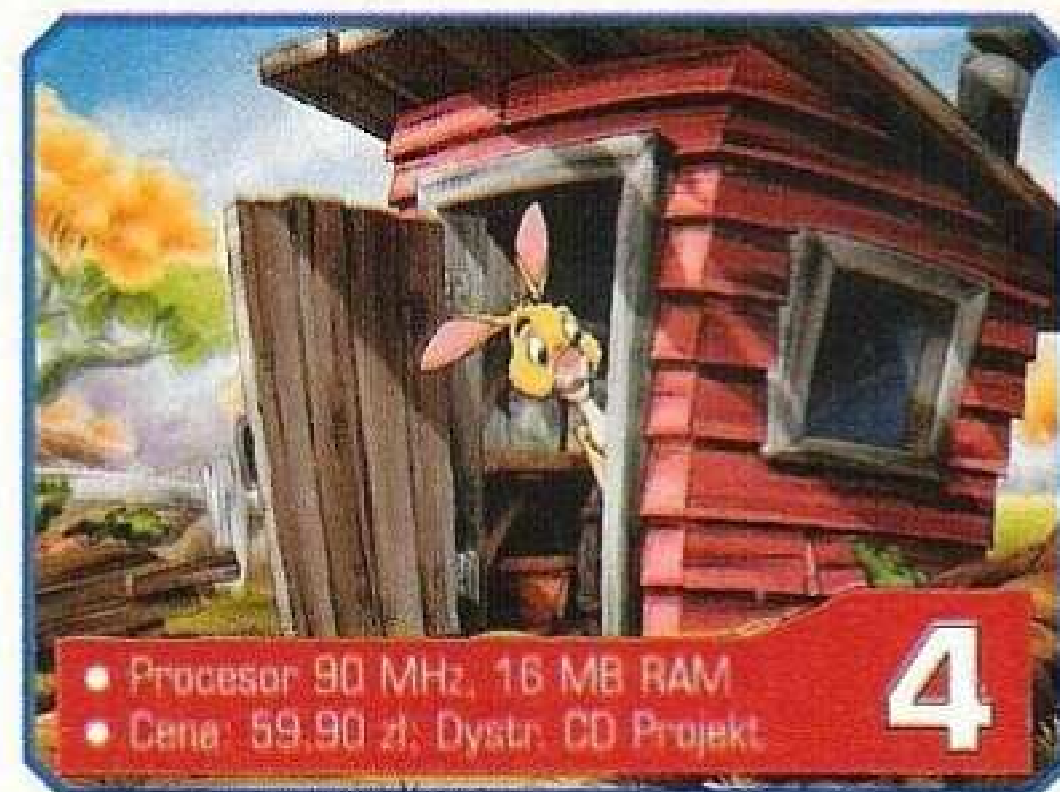
- Procesor 166 MHz, 32 MB RAM
- Cena: 59.90 zł; Dystr. CD Projekt

5

Kubusiowe Przedszkole

Kubuś Puchatek, misiu malutki, nie palił fajek, nie pijał wódki... Nic dziwnego, że dzieciaki pokochały go na zabój. Disney postanowił ową miłość wykorzystać. Nakręcił film fabularny, później serial animowany, a niedawno do sklepów trafiły trzy gry edukacyjne opowiadające o przygodach ferajny ze Stumilowego Lasu. Spodobają się przedszkolakom, odpowiednio: maluchom, średniakom i starszakom. Rodzicom też się spodobają, bo nie tylko poprawią kondycję umysłową ich dzieci, ale po prostu pozwolą im odpocząć. Ponoć słodkie na początku „a cio to" i „a dlaczego" stają się później najbardziej wkurzającymi tekstami, na jakie stać małe dziecko.

Gra łączy elementy zręcznościowe z czysto edukacyjnymi. Gracz spędza długie godziny ze swoimi wirtualnymi przyjaciółmi (Kubusiem, Królikiem, Tygryskiem, Prosiaczkiem i Krzysiem), uczy się literek i głosek, porównuje obiekty i rozwiązuje liczne problemy. Przy okazji rozwija swą wyobraźnię i poznaje pierwsze słówka w języku angielskim i francuskim.



- Procesor 90 MHz, 16 MB RAM
- Cena: 59.90 zł; Dystr. CD Projekt

4

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski



Samodzielna wersja popularnego moda do UNREAL TOURNAMENT, przypominającego nieco osławiony COUNTER-STRIKE. Dwie drużyny zbroją się, po czym robią wypad na mapę (wioska w górach, miasteczko, stacja kolejowa) i gnoją się wzajemnie aż do ostatniego żywego egzemplarza. Akcja toczy się w teraźniejszości, więc i bronie są współczesne, świetnie odwzorowane i nieźle wyważone. Wydarzenia toczą się szybko, a realizm walki jest spory. Czy zatem warto grę kupić?



Cóż, darmowe TACTICAL OPS było naprawdę fajne, podobnie jak COUNTER-STRIKE. Obie gry miały wielu fanów, których spory z cyklu „moja gra jest lepsza" ubarwiły niejedno forum. Komercyjne wersje tych tytułów zawodzą. Porównując je do innych płatnych gier widać niedoskonałości grafiki i słychać niedoróbki dźwiękowe. Nowe mapy i skiny nie powalają na ziemię, a w Sieci brakuje chętnych do grania. Jeśli więc już grać, to w darmową wersję. Oczywiście gdy ma się ośmiu-dziesięciu chętnych do zabawy.

- Procesor 450 MHz, 64 MB RAM
- Cena: 19.90 zł; Dystr. CD Projekt

3+



Gra została niemiłosiernie zjechana przez niemal wszystkie polskie czasopisma. Jednym ze współwinnych jest zresztą sam wydawca, który umieścił na pudełku napis „Strzelanka roku 2004 – Gamer Extra", zapominając wyjaśnić, iż wzmiankowane czasopismo wydaje on sam. I choć NITRO FAMILY nie umywa się do polskiego PAINKILLERA, o FAR CRY nie wspominając, to jednak dostarcza kilka chwil niezłej zabawy. W dodatku kosztuje grosze!

Głównym bohaterem programu został Victor Chopski. Gość wraz z żoną Marią wyrusza zgnoić Louisa, przywódcę gangu Złoty Dzwonek, a jednocześnie generała armii bandziorów uzależnionych od psychodelicznego narkotyku Szczęśliwa Rodzina. Głupie? No jasne, ale cóż z tego, skoro akcji w NITRO FAMILY nie brakuje. Gra jest krwawą strzelaniną FPP, działającą na silniku zapożyczonym z SERIOUS SAM. Oferuje około 50 rodzajów przeciwników, kilkanaście dużych poziomów, siedem potężnych broni i możliwość ładowania z dwóch gunów jednocześnie. Dość szybko się też nudzi, ale nie jest tak, że odrzuca od monitora.



- Procesor 700 MHz, 256 MB RAM
- Cena: 9.90 zł; Dystr. PLAY

3

Pomysłowy Creative

Firma Creative nie wzięła swojej nazwy z kosmosu, ich nowe produkty są dla rynku jak powiew świeżości. Twórcy kultowej linii SoundBlaster mają dla ciebie dwie interesujące propozycje



Pierwszą z nich są głośniki **Creative TravelSound 200**, przeznaczone dla osób lubiących podróże. Stanowią doskonałe uzupełnienie cyfrowych odtwarzaczy audio firmy Creative serii Zen oraz MuVo, a także innych przenośnych odtwarzaczy CD i notebooków. Obudowa jest odporna na uderzenia (w granicach rozsądku, rzecz jasna...), a dwie cieniutkie membrany zapewniają zadowalającą jakość dźwięku. Zastosowanie technologii Wide sprawia, że uzyskujemy efekt zbliżony do dźwięku z przestrzennych głośników. Odtwarzanie plików MP3, które często różnią się natężeniem dźwięku, będzie obsługiwane przez funkcję Normalizer zapewniającą wyrównanie poziomów. Cena detaliczna Creative SoundTravel wynosi 199 zł, a wraz z głośnikami dostajesz futerał podróżny.

Jeśli lubisz słuchać radia, a w pobliżu komputera czy notebooka nie masz żadnego odbiornika, zainteresuj się modułem **Creative Digital FM Radio X-8**. Ten mały i lekki odbiornik radia UKF podłączany jest do komputera przez port USB. Jest to ciekawe rozwiązanie dla wszystkich osób, które chcą korzystać z radia wszędzie tam, gdzie tego potrzebują. Moduł zapewnie wysokiej jakości dźwięk i cyfrowe strojenie, zaś funkcja Autoscan pozwala szybko wyszukać najlepiej odbierane stacje lokalne. Creative Digital FM Radio X-8 wyposażony jest w wyjście słuchawkowe typu „minijack" i posiada trzy przyciski, którym możesz przypisać ulubione stacje radiowe. Radyjko kupisz już za 159 zł.

Creative TravelSound 200 • *Moc:* 2 W RMS na kanał • *Pasmo przenoszenia:* 150 Hz – 20 kHz • *Odstęp synału od szumu:* 80 dB • *Bateria:* cztery baterie AAA • *Czas:* do 20 godzin • *Waga:* 283 g bez baterii, 311 z bateriami • *Cena:* 199 zł



Creative Digital FM Radio X-8 • *Wymiary:* 6.5 cm x 2.2 cm x 1.3 cm • *Waga:* 13.3 g • *Zakres:* 87.5 – 108 FM • *Porty:* USB i „minijack" • *Cena:* 199 zł

Warto wiedzieć...

MP3 rośnie

Jak wynika z raportu firmy IDC, rynek przenośnych odtwarzaczy MP3 w 2008 roku osiągnie wartość 58 mld dolarów. Najszybciej sprzedawać się będą urządzenia o najmniejszych rozmiarach, wyposażone w jednocalowe twarde dyski (np. iPod, Creative MuVo). Główną przyczyną wzrostu zainteresowania przenośnymi grajkami MP3 jest systematyczny spadek cen oraz rosnąca ilość serwisów internetowych oferujących pliki z legalną muzyką.

SP2 mówimy NIE!

Szefowie Microsoftu zastanawiają się, dlaczego tak mało osób ściągnęło Service Packa 2 dla Windows XP. Zamiast zakładanych 100 milionów, na instalację zdecydowało się jedynie 20 mln osób. Okazuje się, że główną przyczyną jest powolny transfer ze strony Windows Update (plik waży „zaledwie" 266 MB). Większość firm zajmujących się nowymi technologiami traktuje go jako dodatek, a nie jako łatkę. Czytelników CLICKA! też nie zachęcamy do ściągania SP2. Jest on mocno niedopracowany, o czym wspominaliśmy już w poprzednim numerze.

Zaprojektowany dla gier

Pod tym hasłem firma ATI zaprezentowała nowy chip graficzny X700. Do sprzedaży trafią trzy wersje układu – zwykła dla domowych użytkowników, Pro dla zainteresowanych obróbką zdjęć i filmów oraz XT oferująca najwyższą wydajność w grach komputerowych. Nowy chipset jest odpowiedzią na GeForce'a 6600 GT firmy nVidia. Ceny kart graficznych z X700 na pokładzie nie powinny przekroczyć 200 dolarów. Nowym układem zainteresowały się już m.in. ASUS, ABIT, Sapphire i MSI.

Pogadaj z komputerem

Nagroda Loebnera przyznawana jest programom, które najlepiej naśladują żywego rozmówcę. Już po raz trzeci zwycięzcą został program ALICE autorstwa Amerykanina Richarda Wallace'a, który pracuje nad nim od 1995 roku. Najważniejszym sprawdzianem jest tzw. test Turninga, polegający na „rozmowie" aplikacji z człowiekiem, który nie wie, że ma przyjemność konwersować z maszyną. Na drugim miejscu uplasował się JABBERWACKY, który ma szansę wyprzedzić ALICE w przyszłości za sprawą łatwiejszej modernizacji programu.

Goggle vs. Internet Explorer

W Sieci aż huczy od plotek, że Google zamierza stworzyć nową przeglądarkę internetową, która ma rzucić wyzwanie Internet Explorerowi. W tym celu zatrudniono nawet byłych pracowników Microsoftu – mają pomóc w rozwoju tego przedsięwzięcia. Google to obecnie najpopularniejszy system wyszukiwawczy w Internecie. Po zapoznaniu się z możliwościami nakładki Google Toolbar sądzimy, że ma duże szanse w rywalizacji z prze glądarką „giganta z Redmonton".

Dożywotnia gwarancja

Kingston obejmie dożywotnią gwarancją wszystkie pamięci cyfrowe Digital Media wyprodukowane po 1 stycznia 2004 roku. Jeżeli niepoprawne działanie produktu CompactFlash, SmartMedia, MultiMediaCard lub SecureDigital spowodowane jest wadą ma-

Logitech presents...

Logitech nie zasypuje gruszek w popiele – ostatni kwartał roku to czas zakupów, prezentów i wydawania ciężko zarobionych pieniążków

Bardzo atrakcyjnie prezentuje się nowa myszka **Logitech MX1000 Laser Cordless Mouse**. Jest to pierwszy na świecie gryzoń, który korzysta z laserowego czujnika. Nowa technologia sprawia, że MX1000 jest superprecyzyjna, co przyda się osobom pracującym przy obróbce grafiki bądź w arkuszach kalkulacyjnych. Promień lasera jest niewidoczny dla ludzkiego oka i przez to całkowicie bezpieczny. Wiązka lasera jest emitowana przez wypolerowany srebrny pierścień w podstawie myszy. Oświetla ona przestrzeń znajdującą się pod myszą, a następnie po odbiciu wraca do myszy przez ten sam pierścień. Czujnik znajdujący się wewnątrz myszy przechwytuje szczegóły podłoża. Jest on w stanie przechwycić 5.8 megapikseli obrazu podłoża w ciągu sekundy. Gdy mysz laserowa zostanie przesunięta, czujnik wykrywa nawet najdrobniejsze zmiany szczegółów podłoża i przekłada je na ruch kursora na ekranie. Z niespotykanych dotąd funkcji

QuickCam Communicate • *Rozdzielczość:* 640 x 480 • *Format:* AVI (wideo), BMP, JPG (zdjęcia) • *Ilość klatek na sekundę:* 30 • *Zakres widzenia:* 42 stopnie pionowo • *Interfejs:* USB 1.1 i 2.0 • *Cena:* 209 zł



Cyfrowy potwór

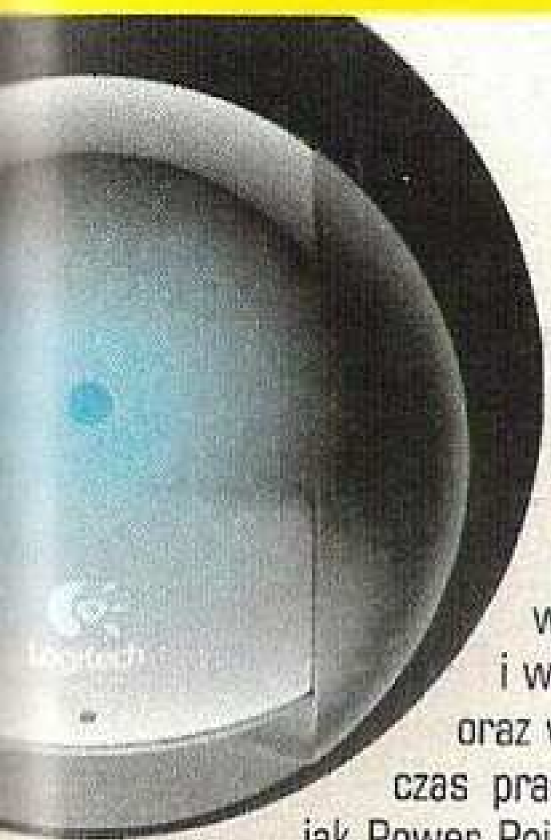
Nikon wprowadził niedawno na rynek nowy model aparatu z serii COOLPIX – coś dla szukających wszechstronnego „pstrykacza"

COOLPIX 8400 umożliwia fotografowanie w skali makro z odległości nawet 3 cm, dzięki czemu fotograf może wypełnić cały kadr niewielkimi obiektami oddanymi ze zdumiewającą precyzją. Zakres ogniskowych od 24 do 85 mm (odpowiednik dla formatu 35 mm) aparatu COOLPIX 8400 daje wyjątkowe możliwości fotografowania różnorakich obiektów – od krajobrazów po portrety. COOLPIX 8400 wyposażono w funkcję bezpośredniego drukowania PictBridge. Funkcja szybkiego Autofokusa ułatwia uwiecznianie nawet najbardziej niespodziewanych zdarzeń. Wyposażenie aparatu w monitor LCD typu TFT o zmiennym kącie i rozdzielczości 134 000 punktów ułatwia fotografowanie w różnych pozycjach: znad głowy, z wysokości talii i pod innymi kątami. Z innych przydatnych funkcji należy wymienić możliwość nagrywania filmów (640x480) z korekcją poruszania aparatem podczas rejestracji, automatyczny dobór kolorów w zależności od fotografowanego obiektu oraz obsługę standardu USB do transferu danych do komputera. Cena tego cuda do najniższych niestety nie należy i wyniso 4399 zł.



Nikon COOLPIX 8400 • *Wymiary:* 113 x 82 x 75 mm • *Matryca:* 8 megapikseli CCD 2/3 cala • *Wyświetlacz LCD:* typ TFT, 1.8 cala • *Waga:* 470 g • *Nośniki danych:* CompactFlash I i II, Microdrive • *Standard zapisu:* JPEG, RAW, TIFF (zdjęcia), Apple quicktime MJPG (wideo) • *Cena:* 4399 zł

tekst: Konrad Rawiński; zdjęcia: Creative, Nikon, Logitech, Nokia



Logitech MX1000 Laser Cordless Mouse • *Typ:* laserowa • *Zasięg nadajnika:* do 2 metrów • *Ilość przycisków:* 8 programowalnych • *Ergonomia:* dla praworęcznych • *System:* Windows 98, 2000, Me, XP oraz Mac OS X+ • *Interfejs:* UBS lub PS/2 • *Cena:* 330 zł

warto wspomnieć o Tilt Wheel Plus Zoom, która umożliwia przewijanie w trzech wymiarach: w górę i w dół, w lewo i w prawo oraz w głąb i do siebie. Podczas pracy z takimi aplikacjami jak Power Point czy Word można łatwo powiększyć niewielki fragment slajdu lub raportu, a następnie szybko przejść do widoku całego dokumentu. Naciśnięcie rolki w lewo lub w prawo umożliwia szybkie przewijanie poziome (na przykład w długich dokumentach Excela) lub przeglądanie zdjęć w trybie przezroczy w Windows XP. Mysz charakteryzuje się ciekawym, futurystycznym wyglądem – utrzymana jest w tonacji niebiesko-grafitowej.

Drugi gadżet to kamera internetowa **QuickCam Communicate**. Mniejsza konstrukcja łączy znajomy, okrągły kształt kamer Logitecha z ostrymi, ukośnymi liniami, które obramowują wpuszczoną soczewkę i przyciągają do niej uwagę. QuickCam Communicate współpracuje z coraz większą liczbą aplikacji wideo. Łatwo się jej używa we wszystkich popularnych komunikatorach, takich jak MSN Messenger, AOL Instant Messenger oraz Yahoo! Instant Messenger. Do kamery dołączona jest też wersja próbna oprogramowania VideoCall for Broadband, które pozwala na zsynchronizowane przesyłanie głosu i wideo przez szerokopasmowe połączenia internetowe. Za pomocą QuickCam Communicate można również wysyłać zdjęcia i filmy wideo do rodziny i przyjaciół za pomocą maila. Kamera posiada zintegrowany mikrofon. W opakowaniu z urządzeniem znajduje się klamra, która umożliwia zamocowanie kamery na płaskim ekranie LCD albo na wyświetlaczu notebooka. Ceny obu urządzeń wynoszą 330 zł za myszkę i 209 zł za kamerkę.



Oko Saurona obserwuje dom

Wyjeżdżasz z rodzicami na kolejny długi weekend, boicie się o mieszkanie, a nie stać was na firmę ochroniarską? Nie ma problemu! Od niedawna Nokia zajmuje się monitoringiem

Już w czwartym kwartale tego roku oferta fińskiego koncernu zostanie poszerzona o kompletny system obserwowania obiektów, wyposażony w detekcję ruchów i zmiany temperatury otoczenia. Nokia Remote Camera będzie miała możliwość nagrywania filmów z dźwiękiem oraz robienia zdjęć zawsze wtedy, gdy wykryje niepożądaną aktywność w monitorowanym mieszkaniu. Co istotne, kamerka nie potrzebuje stałego dostępu do Internetu. Wystarczy podłączyć ją do prądu oraz do sieci komórkowych poprzez kartę SIM. Definiujesz nazwę użytkownika i urządzenie jest gotowe. Nie byłoby w tym nic nowego (w końcu kamery przemysłowe też nagrywają obraz 24 godziny na dobę), gdyby nie fakt, że Nokia Remote Camera ma możliwość przesłania do ciebie informacji o każdej aktywności w monitorowanym obiekcie na e-mail lub telefon komórkowy. Cena tego sprytnego urządzenia jest spora, wynosi aż 450 euro, lecz podobno bezpieczeństwo własnego „kwadratu" jest bezcenne...



Warto wiedzieć...

teriału lub złą jakością wykonania, firma naprawi go lub wymieni na nowy. To się nazywa przywiązanie do klientów?

Łatwiej z MTP
Microsoft zapowiedział stworzenie protokołu Media Transfer Protocol, ułatwiającego korzystanie z aparatów cyfrowych w Windows XP. MTP w połączeniu z Windows Connect Now (który jest dostępny po zainstalowaniu Service Packa 2) masz uczynić transfer zdjęć jeszcze przyjemniejszym i to nawet w przypadku urządzeń o ograniczonych możliwościach komunikacyjnych. Nowymi protokołami zainteresowały się m.in. Canon i Nikon, które w najbliższym czasie powinny wypuścić sterowniki w pełni korzystające z ich dobrodziejstw.

Nowy wirus w sieciach P2P
Ostrzegamy osoby korzystające z Sieci Peer-to-Peer – w Necie krąży niebezpieczny wirus o nazwie Mexter.E. Robak ukrywa się pod postacią plików „Crack.exe", „Serial.exe", „No Cd.exe" i „keygen.exe". Po infekcji wirus tworzy kilkadziesiąt kopii i wpisuje się do rejestru tak, aby uruchamiać się przy starcie systemu. Jego aktywność przejawia się w wysyłaniu wiadomości do osób z książki adresowej z przypadkowymi załącznikami. Procedura powtarza się wielokrotnie, co wpływa na szybkość działania zainfekowanego komputera. Ratunkiem jest posiadanie programu antywirusowego z aktualną bazą danych i dokładne skanowanie całego systemu w poszukiwaniu „robala".

ZAP...

PRZED

TELEWIZOR

Bajeranckie wiatraki



Jeżeli lubisz ekstrawagancki wygląd komputerów, zainteresuj się nowymi wiatraczkami firmy GlacialTech – Limba 2000 i Limba 2000 Pro. Nowe coolery wyposażono w dwa wiatraki chłodzące, z których każdy kręci się z prędkością 2000 rpm. Wersja Pro oferuje 3200 rpm, a ponadto zaopatrzona jest w świecące na niebiesko diody. Oba wiatraczki zaprojektowano dla gniazd socket A z myślą o Athlonach XP.

Klasyczne ATARI

Pamiętasz takie gierki jak BREAKOUT, SABOTEUR I ASTEROIDS? Pamiętasz pierwsze komputery Atari? Kręci się łezka w oku, co? Jeśli chciałbyś jeszcze raz przenieść się w świat pionierskich gier komputerowych, znaleźliśmy dla ciebie idealne urządzenie.

Już w czasie tegorocznych świąt Bożego Narodzenia na półkach sklepowych znajdziesz konsolkę o nazwie Atari Flashback. Będzie to urządzenie bezpośrednio podłączane do telewizora, dostarczane z dwoma padami do zabawy wieloosobowej. W pamięci konsoli zapisano dwadzieścia hiciorów z lat 80. Powrót do przeszłości za niecałe 45 dolarów? Nie wiem jak ty, ale my zagramy!!!



Modding od Tracera

Po co się męczyć i samemu upiększać obudowy komputerów? Większość firm ma już w swojej ofercie pudełka, które odmienią oblicze twojego blaszaka.

Tracer TRO-911 TURBO-JET to nowy model obudowy komputerowej, wyposażony w efektywne mechanizmy chłodzące i charakteryzujący się oryginalnym wyglądem. Unikalny design nowe obudowy Tracer zawdzięczają przedniej turbinie chłodzącej, podświetlonej błękitnym kolorem, a także oryginalnym drzwiom osłaniającym napędy komputera. Obudowa wyposażona jest dodatkowo w przezroczystą boczną ścianę, za którą umieszczony został świecący w trzech kolorach wiatrak. Tracer TRO-911 TURBO-JET ma wymiary 200x440x430 mm. Posiada cztery kieszenie 5.25 cali, dwie 3.5 cali oraz trzy ukryte miejsca na napędy, np. twarde dyski. Obudowa posiada złącza USB i Audio na frontowym panelu. Jej konstrukcja została wewnętrznie wzmocniona przez zastosowanie blachy o grubości 0.7 mm. Cena detaliczna TURBO TRO-911 JET z przezroczystą ścianą boczną wynosi około 230 zł.

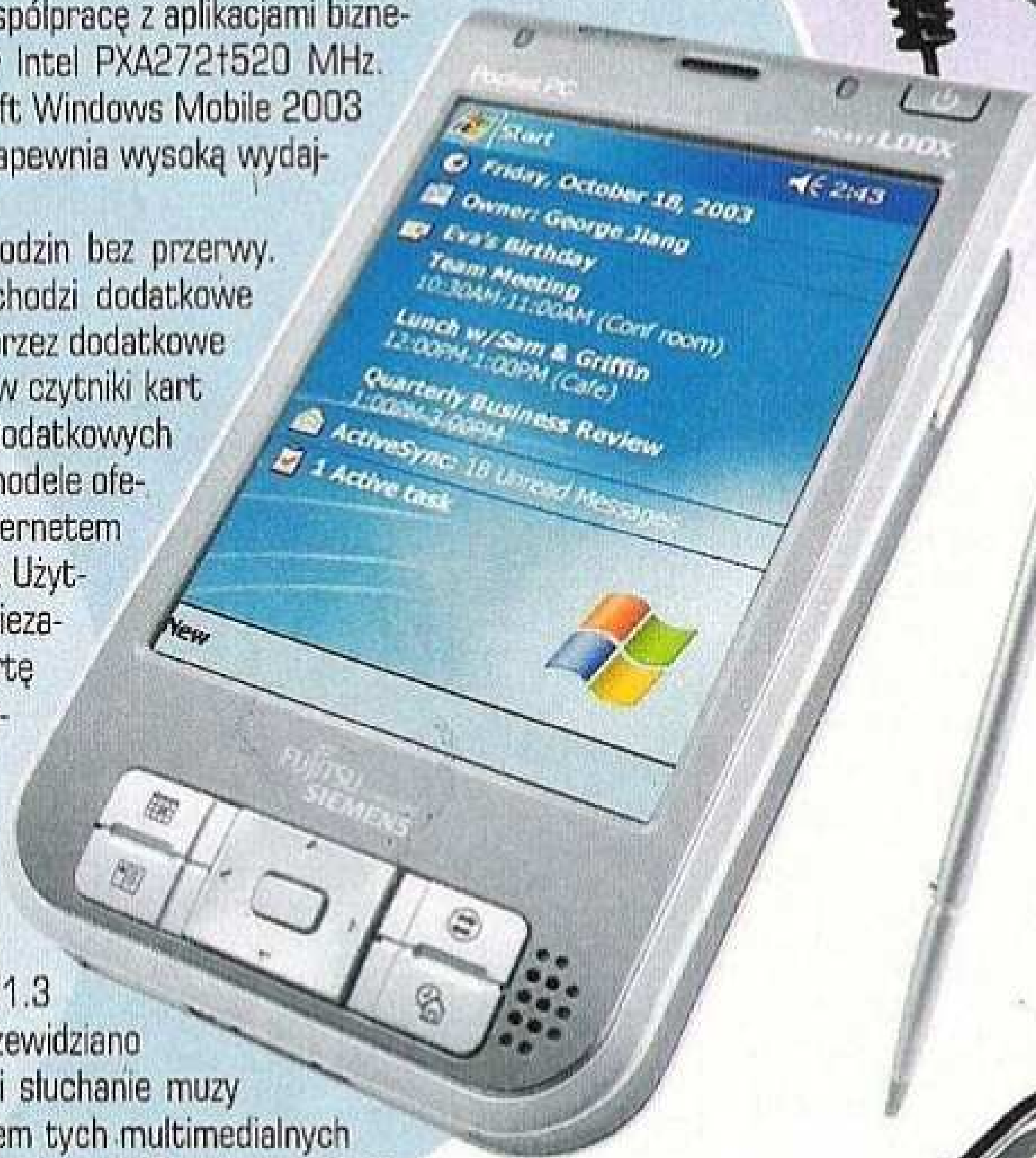


Zabaweczki z górnej półeczki

Dwa nowe modele palmtopów Pocket LOOX serii 700 firmy Fujitsu Siemens Computers łączą najnowsze rozwiązania technologiczne, elegancki wygląd, optymalną funkcjonalność i – jak zwykle w przypadku tych urządzeń – wysoką cenę.

Nowe PDA służą do zaawansowanego zarządzania informacjami oraz pozwalają na bezprzewodowe połączenie się z Internetem oraz współpracę z aplikacjami biznesowymi. Zastosowano w nich najnowszy procesor Intel PXA272†520 MHz. Oba sterowane są systemem operacyjnym Microsoft Windows Mobile 2003 for Pocket PC Second Edition. Takie połączenie sił zapewnia wysoką wydajność przy jednoczesnym ograniczeniu poboru mocy.

Na obu urządzeniach można pracować do 12 godzin bez przerwy. W razie wymiany baterii głównej z pomocą przychodzi dodatkowe ogniwo, które pozwala utrzymać palma na chodzie przez dodatkowe 30 minut. Pocket LOOX 710 i 720 wyposażone są w czytniki kart SD I/O i CF, co pozwala na szerokie zastosowanie dodatkowych elementów jak karty pamięci czy moduły GPS. Oba modele oferują możliwość bezprzewodowego połączenia z Internetem (WLAN IEEE802.11b), Bluetooth 1.1 i podczerwień. Użytkownicy, którzy pragną stałego połączenia z Siecią niezależnie od miejsca, mogą zamówić dodatkową kartę CONNECT2AIR GSM/GPRS do połączenia przy pomocy sieci komórkowych. Wyświetlacz 3.6 cala VGA w modelu LOOX 720 z rozdzielczością 640x480 pikseli gwarantuje przejrzysty obraz oraz możliwość pracy w trybie „landscape" (poziomym). Dodatkowo w obu modelach wbudowany jest aparat cyfrowy (1.3 Megapixela) i lampa błyskowa. Przewidziano także nagrywanie sekwencji wideo i słuchanie muzy w formacie MP3. Jedynym minusem tych multimedialnych kombajnów jest ich cena – za model Loox 710 zapłacisz 1946 złotych, a Pocket Looxa 720 wyceniono na 2340 zł. Sprzęcior idealny dla tatusiów-biznesmenów.



Lata 20. według Nokii

Okres zwariowanych lat 20. był inspiracją przy tworzeniu nowej linii telefonów komórkowych Nokii. Seria 7xxx to zaskakujące połączenie art deco z nowoczesnością.

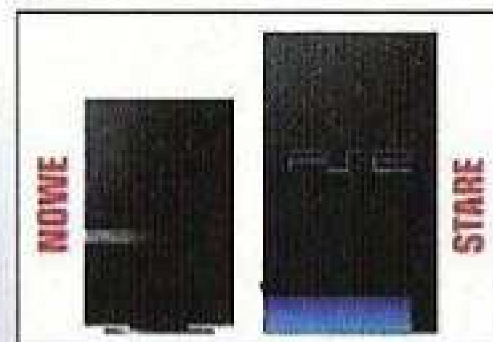
Nokia 7280 to komórka inna niż wszystkie – zrezygnowano w niej z klawiatury numerycznej na rzecz głosowego wybierania numerów. Rozsuwana obudowa pozwala odbierać i kończyć połączenia energicznym ruchem nadgarstka. Ciekawe tylko, jak wysyłać z niej tak popularne w kraju nad Wisłą SMS'y? No ale jest to najwyższa półka i ludzie z grubą kasą nie zaprzątają sobie głowy czymś tak banalnym. Z kolei Nokia 7270 kusi aplikacją Conventer, która przelicza rozmiary ubrań czy butów. Telefon polecamy miłośnikom międzynarodowych zakupów. Natomiast Nokia 7260 to przede wszystkim piękna obudowa, stylizowana na art deco w wydaniu industrialnym. Wzrok przykuwają chromowane i stalowe elementy. Aby się wyróżnić w tłumie, można wzbogacić swój telefon o akcesoria, takie jak oryginalne paski na rękę i futerały. Wszystkie trzy komórki mają wbudowane aparaty VGA.

Z pewnością ta linia telefonów bardziej przypadnie do gustu osobom „Arkadius-style" niż naszym ziomalom „z kraju na daczy". No ale warto wiedzieć, co słychać w szerokim świecie, prawda?



NOKIA 7280

PlayStation 2 na diecie



Sony Computer Entertainment Europe zaprezentowało odchudzoną wersję PlayStation 2. PStwo, jak potocznie mówi się o tej konsoli, jest mniejsza od swojej starszej siostry o 75%. Jej wagę zredukowano o połowę. Jest również cieńsza – teraz ma 2.8 cm szerokości (stara obudowa PlayStation 2 mierzy 7.8 cm). Nowa wersja została dodatkowo wyposażona w port do rozgrywek sieciowych. Pojawi się w sklepach od początku listopada w cenie 149 euro za sztukę. Premierze „cieniaska" towarzyszyć będzie kolejna generacja gier, zawierająca m.in. GRAN TURISMO 4, THE GETAWAY: BLACK MONADY, EYE TOY PLAY 2, KILLZONE I GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS. Nowy wygląd, nowa cena i parę murowanych „hiciorów" zapewnią PlayStation 2 piękną emeryturę.

Czy Internet podrożeje już od jesieni?

22% VAT na Sieć!

Praktycznie nie ma szans na to, aby w Polsce została utrzymana dotychczasowa stawka VAT na usługi dostępu do Sieci. Komisja Europejska żąda od polskich władz wprowadzenia – tak jak w pozostałych krajach UE – opodatkowania Sieci główną stawką. Niestety, w Polsce wynosi ona aż 22%. Urzędników unijnych nie przekonały argumenty, że dostęp do Sieci w naszym kraju jest i tak najdroższy w Europie – w odpowiedzi polskie władze usłyszały to, co już wiadomo od dawna: **na wysokie ceny bardziej wpływa brak konkurencji, niż podatek**. Niestety, jest to prawda. Od wielu lat nie robi się nic, aby zlikwidować monopol TP S.A., której działania wpływają na chore ceny Internetu.

Monitor Lumina Avacs

Mały elegant

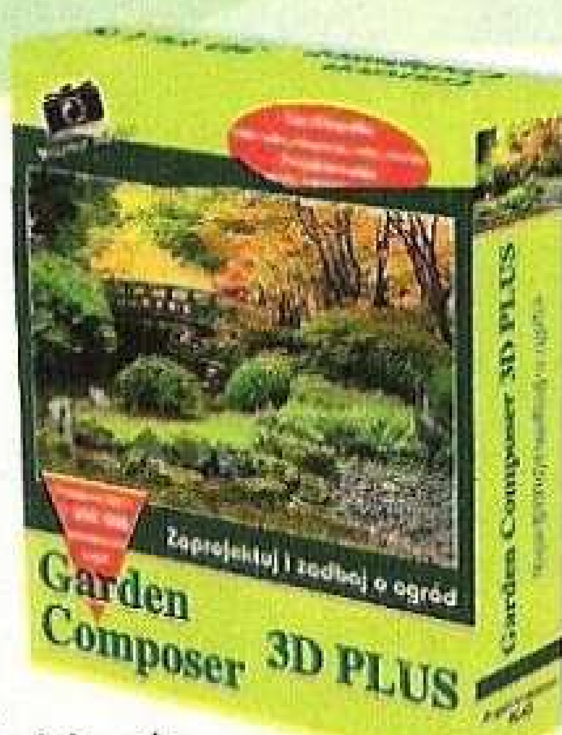


Coraz więcej użytkowników zwraca uwagę nie tylko na jakość, ale i wygląd sprzętu. Jeśli należysz do tej grupy, na pewno zainteresuje cię najnowszy monitor firmy Lumina. Urządzenie nie tylko ślicznie wygląda, ale i oferuje bardzo przyzwoite parametry pracy (max. rozdzielczość 1280 x 1024). Dystrybutorem monitorów jest warszawski Megabajt.

- monitor kolorowy CRT
- sugerowana cena: 579 zł
- w sprzedaży: od 22 października

Garden Composer 3D

PC i motyka



Jeszcze nie tak dawno marzeniem każdego Kowalskiego był Fiat 126p, własne M-3 oraz kawałek poletka za miastem, dumnie zwany działką rekreacyjną. Obecnie niewiele się zmieniło, choć wielu Kowalskich ma nawet pokaźne posiadłości ze sporym ogrodem i dylemat, jak urządzić zieleń wokół swego „pałacu". Pomoże im w tym Garden Composer 3D Plus. W programie można zaplanować wszystko: od położenia ścieżek i wodospadów, poprzez kształt rabatki, do rozmieszczenia drzew i krzaków. A potem wystarczy wezwać ogrodnika i dać mu wydruk...

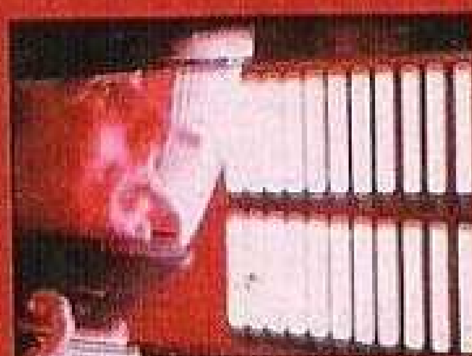


O czym szumi w Sieci

Nintendo DS – najpierw w USA

Wiadomo już, że przenośna wersja konsolki do gier Nintendo DS najpierw trafi do sklepów w USA, następnie – do Japonii, a na końcu do Europy. Amerykanie na nową zabawkę poczekają do 21 listopada, zaś mieszkańcy Starego Kontynentu aż do przyszłego roku. Nintendo DS ma szansę stać się rynkowym przebojem, zwłaszcza że cena urządzenia ulokuje je pomiędzy GBA a konkurencyjnym Sony PSP.

Kup sobie HAL'a 9000



Pamiętasz film „2001: Odyseja Kosmiczna" Kubricka i elektronicznego mordercę, czyli komputer pokładowy HAL 9000? Teraz każdy, kto dysponuje odpowiednim zasobem gotówki (min. 150 tys. dolarów), może wziąć udział w licytacji na stronie www.ebay.com i kupić sobie taką maszynkę. Niestety należy pamiętać, że magia Hollywood działa tylko na ekranie kina. HAL 9000 to zwykłe, puste pudło z wmontowanym obiektywem udającym oko. Jeśli miałby być prawdziwym komputerem, trzeba by użyć go jako... obudowy do PC!

Skóra, fura i... większe piersi

Hideto Tomabechi, japońska psychoterapeutka, pomaga kobietom, których natura nie obdarzyła zbyt hojnie. Jej najnowszym odkryciem jest dźwięk, który powoduje wzrost kobiecych piersi. Ów tajemniczy dźwięk, udostępniany Japonkom jako dzwonek dla telefonu komórkowego, pobrało do tej pory 100 tysięcy przedstawicielek płci pięknej. Skuteczność wynalazku potwierdzają liczne japońskie dziewczęta, którym w ciągu tygodnia udało się zwiększyć obwód biustu o kilka centymetrów – i to za jedyne 300 jenów (10 zł). To teraz poprosimy coś na odchudzanie ;-)

tekst: Konrad Rawiński, Michał „Joel" Zacharzewski, Dżejdżi; zdjęcia: Giacanelli, Fujitsu Siemens, Sony, Nokia, Megabajt

Zamiast wstępu...

To już ostatni numer, kiedy publikujemy listy o lekcjach informatyki i fatalnych nauczycielach. Wszyscy postresowaliśmy się, ale również pośmialiśmy się gorzko. Znany socjolog, profesor Wnuk-Lipiński napisał ostatnio, że w dzisiejszym świecie bogactwem narodu nie jest przemysł czy wydobycie surowców, ale wiedza obywateli. Z takimi nauczycielami jak opisywani przez was będziemy krajem nawet nie Trzeciego, lecz Trzydziestego Świata...

Informatyka w szkołach – tragedii ciąg dalszy

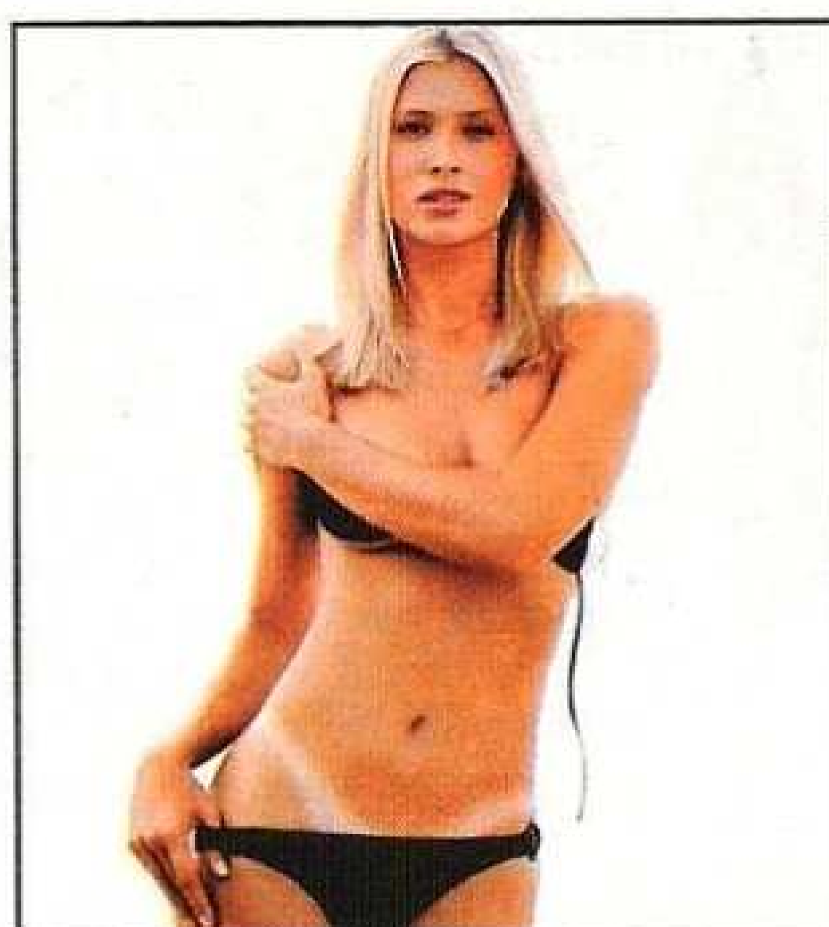
W ciągu trzech lat gimnazjum miałem 4 nauczycieli informatyki: plastyka, który kazał nam ciągle rysować w Paintcie; polonistkę, która robiła nam normalne lekcje polskiego (chamstwo); nauczyciela techniki, z którym ani razu nie włączyliśmy kompów, tylko je rozbieraliśmy na części; i wreszcie (przez pół roku) wykwalifikowaną informatyczkę, która nas uczyła pisać strony WWW. Nic tylko sobie w łeb palnąć!

Seba

W związku z modnym ostatnio pisaniem o szkolnych informatykach postanowiłem podzielić się z czytelnikami CLICKA! moimi przeżyciami. Najgorzej było w I klasie gimnazjum. Obawiałem się, że jak pójdę do gimnazjum, nie dam sobie rady na informatyce (miałem kompa od 2 lat). Myślałem, że nauczyciel będzie uczył nas jakiś niepojętych rzeczy, więc zdziwiłem się, kiedy na pierwszej lekcji mieliśmy przepisać i nauczyć się regulaminu pracowni! Spoko, myślałem, potem będzie lepiej. Ale było wręcz odwrotnie. Przez cały rok przerabialiśmy praktycznie sam Notatnik i okazało się, że wiem więcej niż nasz nauczyciel. Gościu miał jakieś 40 lat i tytuł magistra (chyba kupił go na bazarze!). W II klasie było niewiele lepiej. Uczyliśmy się robić strony internetowe. Polegało to właściwie tylko na stworzeniu czegoś podobnego do strony z kolorowym tłem i paroma liniami tekstu. A żeby dostać celujący na koniec roku, trzeba było zrobić stronę główną i co najmniej 3 podstrony. Nic więc dziwnego, że pół szkoły miało 6 z informatyki na świadectwie. W trzeciej klasie wszystko się zmieniło, przyszła do nas nowa nauczycielka. Miała wszystko, co jest potrzebne dobremu nauczycielowi informatyki, tzn. pojęcie o komputerach, podejście do uczniów i ciało 24-latki! Przerobiła z nami cały program nauczania w ciągu 2 tygodni, a potem przez cały czas słuchaliśmy na lekcjach muzy i ewentualnie, jeśli ktoś miał jakieś problemy, po prostu się pytał i zawsze otrzymywał rzeczową odpowiedź. Pod koniec roku nawet przeszliśmy na „ty"! Niestety gimnazjum się skończyło i teraz idę do liceum.

KuZmEn





Prosiliście o listy o nauczycielach-tumanach, więc piszę. Nasz nauczyciel z II klasy gimnazjum był tak niekompetentny jak tylko niekompetentnym można być. Jedynym, co robiliśmy (a raczej co mieliśmy robić) na lekcjach, była obsługa Painta, ewentualnie Worda. Żeby mieć piątkę lub szóstkę, wystarczyło napisać 3 linijki tekstu czy też skopiować obrazek z Netu. Facet zawsze kazał otworzyć wyżej wymienione programy i wygodnie zasiadał do swego nauczycielskiego kompa, aby posiedzieć na jakimś serwisie. Na lekcji panował chaos, totalna samowolka, teoretycznie coś zadawał, w praktyce „róbta, co chceta". Każdy grał w DSJ'ki lub MARIO, albo siedział w Necie. 90% chłopaków w międzyczasie przebywało na stronach typu XXX. Przy włączeniu sprzętu takie rzeczy uruchamiały się automatycznie. Kompy były tak zabugowane i zamulone, że szkoda gadać, nie działało właściwie nic (nie licząc adresów XXX, te działały zawsze!). Koleś po lekcjach reinstalował Windows, ZAWSZE z podręcznikiem! Starał się jak mógł biedaczyna, ale errory, bugi i różne sprośne stronki i tak nie opuściły pieców ani na chwilę. Kiedy ktoś zgłaszał, że coś nie działa, jedyne, co umiał powiedzieć, to: „Co psujesz szkolny sprzęt, chcesz, żeby twoi rodzice za to płacili?". Problem nadal pozostawał nierozwiązany. Nie umiał nawet poprawnie wymówić nazwy Microsoft Windows i mówił tak jak się pisze! Po sali informatycznej latały ogryzki od jabłek, papiery itp. Jedno wielkie śmietnisko, tak samo jak i kompy. Połowa z uczniów wiedziała na temat komputerów 5 razy więcej niż on. Prawdziwa żenada, zwłaszcza w momencie, kiedy włączył się wygaszacz ekranu, a on myślał, że to sprzęt się zawiesił. I nie zgadniecie, co zrobił? Od razu RESET! Jedyne co tak naprawdę potrafił, to wcisnąć ten guzik. Do tego sprowadzała się cała jego wiedza i doświadczenie w świecie komputerów. Pecety miały następującą konfigurację (dobraną oczywiście przez niego): Celerony 1700 MHz, 32 RAM i zintegrowana grafika. Pytam się niebios, po co takie procesory, skoro reszta sprzętu jest tak marna? Te procesory nie rozwiną nawet 10% swojej mocy! Kończę, bo szkoda słów.

lipaj

czytelnicy pytają... Joel odpowiada

• Zakupiłem najnowszy numer miesięcznika CLICK! w kiosku pod blokiem, na górce, z takim zielonym dachem. Zaniosłem czasopismo do domu, rozerwałem folię, okazało się, że magazyn zawiera dwie płyty w kolorowych kopertkach. Obejrzałem je pod słońce, nie zawierały żadnych rys ani pęknięć. Pierwszą z nich włożyłem do czytnika, zaskrzypiała i rozpoczęła instalację. Proces przebiegał bez najmniejszych problemów. Po paru chwilach było po sprawie. Kliknąłem na ikonkę, która pojawiła się na ekranie. Gra wczytała się, pojawiło się menu gry. Rozpocząłem zabawę i doszedłem do trzeciego etapu. Okazało się, że jest trudny. Macie jakieś kody?

*autentyczny telefon do redakcji

W ostatnim numerze dostaliście mnóstwo listów o nauczycielach – nieudacznikach. Sam miałem takiego, ale się nie mogę zgodzić z tym, co wy wydrukowaliście. Bez przesady! Polonistka na pewno nie uczy informatyki i nie uczymy się przez pół roku Painta lub Notatnika! Dlaczego wydrukowaliście takie mocno zmyślone listy?

Zenon

Oj, Zenon, Zenon, zmyślony to ty sam jesteś... Nie wiesz po prostu, co się na świecie dzieje. Ja podobne przypadki jak opisują nasi czytelnicy znam z własnego doświadczenia. Niestety, nie będzie nigdy dobrze, póki szkolnictwo nie stanie się całkowicie prywatne. Bo wtedy rodzice będą o wszystkim decydowali (kto płaci, ten wymaga, prawda?) i jeśli dyrektor szkoły zatrudni nauczyciela-nieudacznika, to za chwilę sam dostanie takiego kopa w dupala, że poleci w kosmos. A w państwowych szkołach wiadomo jak jest. Dyrekcja olewa wszystkich (i młodzież, i rodziców) rwącym strumieniem moczu. Bo czy się siedzi, czy się leży – pensja się należy.





Ostrołęka rządzi?

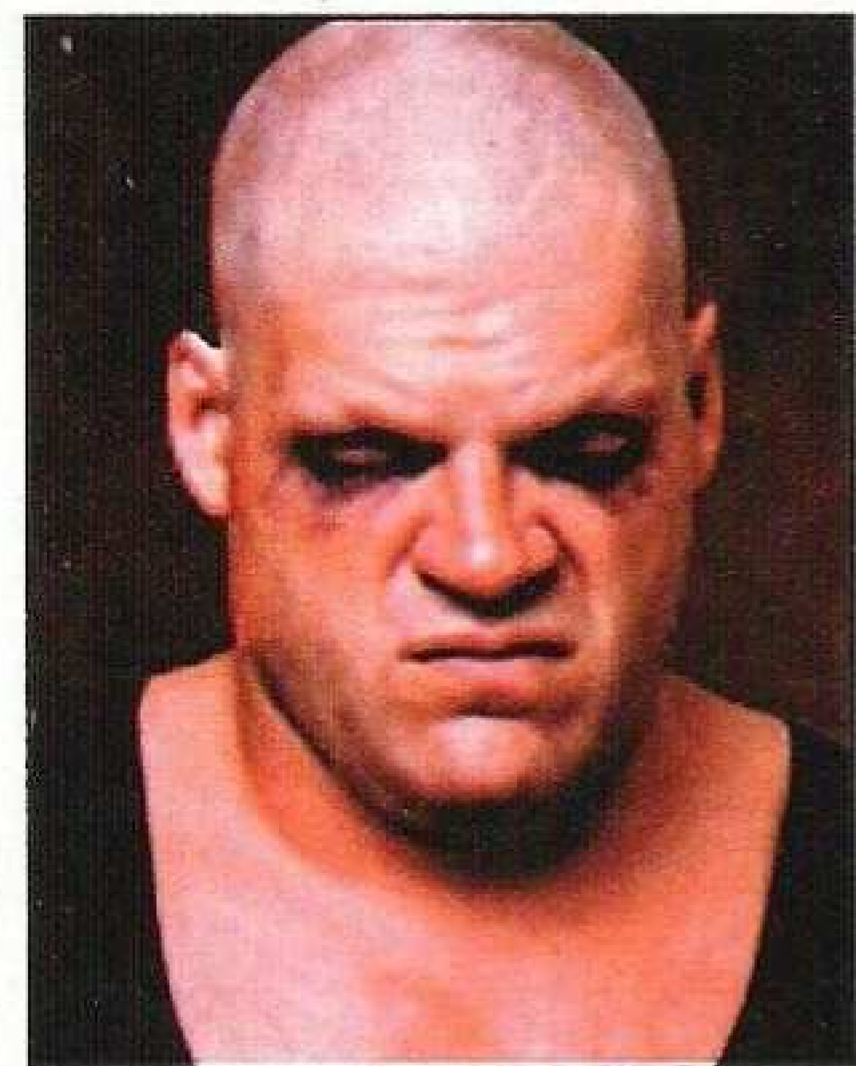
Piszę w dwóch sprawach – jedna z nich to poruszony przez was temat nauczycieli informatyki, którzy są nieudacznikami. Wiele osób opisało, co wyprawiają oni na lekcjach i bardzo ich przy tym krytykowało. Nie do końca się z tym zgadzam. Rozmawiałam z moją nauczycielką na temat, czy ma sens nauka obsługi Painta przez pół roku. Powiedziała, że musi pracować według programu wymyślonego przez innych. Można co prawda go trochę przeskoczyć, ale tylko wtedy, kiedy wszyscy uczniowie sobie dobrze radzą. I tu zaczyna się problem. Okazuje się, że niektórzy mają problem ze skopiowaniem kółeczka z jednego dokumentu do drugiego. Wina nie zawsze leży więc po stronie nauczycieli.

Druga sprawa dotyczy niekompletnie ubranych panienek w dziale listy. CLICKA! czytają również dziewczyny i, jak sądzę, nie sprawia im zbyt wielkiej przyjemności oglądanie tych zdjęć (mogę się mylić – w obecnych czasach nic nie wiadomo). Kilka lat temu zapewne ci sami chłopcy walczyli o to, by w CLICKU! ukazywało się więcej Pokemonów, zamiast kupować gazety im poświęcone. Teraz podrośli i chcą lasek w gazecie komputerowej, jakby problemem było kupno świerszczyka.

mieszkanka Ostrołęki
– przyszłej stolicy Polski

Jeśli chodzi o bzdurne programy, twoja nauczycielka ma rację. W ministerstwie i kuratoriach siedzi banda idiotów, nieudaczników oraz pasożytów, którzy nie mają nic innego do roboty, jak wymyślać różne urzędowe bzdury i zajmują się „produkcją" ton papierków oraz formularzy. Należałoby ich wystrzelać, a jak przyjdą następni – czynność powtórzyć. Brak tzw. Ministerstwa Edukacji oraz kuratoriów tylko by pomógł polskiej oświacie.

Jeśli natomiast mowa o ładnych dziewczętach z działu Listów, pozostaniemy przy nich, ale specjalnie dla ciebie publikujemy twarz pewnego milusiego chłopczyka :). Ach, i jeszcze jedno. Chciałbym cieszyć się zdrowiem, młodością, życiem i pełnią władz umysłowych do czasu, aż Ostrołęka zostanie stolicą Polski. Mój Boże, żyłbym wiecznie!!!



Niemieckie uczulenie

Czy ta wasza cała redakcja sobie jaja robi? Czy nie doszła do was wiadomość, że w CODENAME: PANZERS Polacy zaczęli II wojnę światową? A wy macie czelność pisać, że gra jest realistyczna. To skandal!!! I jeszcze w ogóle nie dopisaliście, że w grze Polacy przedstawieni są jako tchórzliwi pijacy. Mam pewność, że o tym słyszeliście i nie zareagowaliście. I jeszcze ta ocena 5+. Ta gra na to nie zasługuje! Powinniście się wstydzić.

Kamil

Mam pytanie – czy jakbym napisał, że [pewna firma dystrybucyjna] to gówno i pospolite łajzy, opublikowalibyście ten list ? Są dwa powody, dlaczego nienawidzę tego dystrybutora:

1. Mają ceny wzięte z kosmosu i nie dają żadnych dodatków, gadżetów itp. W końcu jak żądają tyle kasy za THIEFA 3, coś powinni dorzucić.

2. Szczególnie się wkurzyłem, jak obejrzałem pewien program w telewizji na temat gry CODENAME PANZERS, a dystrybutor puszcza jakąś ściemę, że gra jest spoko i to telewizja jest winna.

Takich jak oni to powinni kastrować albo shotguna przystawić do głowy i w razie czego pociągnąć za spust.

krol_sedesu

Ha, radykalne to metody rozprawiania się z ludźmi, których nie lubimy! Ale kto powiedział, że radykalizm jest taki zły? :). Jeśli chodzi o CODENAME PANZERS, faktycznie zrobiła się afera na całą Polskę. Przedstawiciele dystrybutora tłumaczyli się nieco mętnie, ale prawda jest taka, że Polacy są szalenie przeczuleni na punkcie wszystkiego, co dotyczy II wojny światowej (i mają rację). Ale przypominam, że firma Cenega dodała do programu broszurę, w której wyjaśnia kontekst historyczny oraz to, że w grze prezentowane są PRAWDZIWE odprawy niemieckich żołnierzy. A trudno, aby w nich zapewniali, jak bardzo kochają Polaków, prawda? Natomiast informacje na temat afery z CODENAME PANZERS jak najbardziej znalazły się w poprzednim CLICKU! – na stronie 24.

My – hipokryci

Wasze stanowisko w kwestii piractwa to szczyt hipokryzji i bezczelności. Non stop piszecie, że ludzie, którzy kupują u piratów gry za parę złotych, to złodzieje, bez honoru itp. Ja mam 26 lat i tak jak większość moich znajomych zarabiam około 700-1000 złotych na miesiąc. Trzeba opłacić czynsz, światło, inne takie pierdółki, reszta ledwo starcza do końca miesiąca. Jakim cudem ma mnie być stać na kupno choćby jednej oryginalnej gry na miesiąc? Jak zapłacę 100-150 złotych, w połowie miesiąca będę jadł tynk ze ścian, bo na jedzenie nie będzie mnie stać. Firmy produkujące gry biorą ceny z kosmosu!

Ja wiem, że szanowni panowie redaktorzy zarabiają pewnie po parę tysięcy miesięcznie (a szefostwo zapewne wielokrotnie więcej), ale niech panowie redaktorzy wezmą poprawkę na to, że takich szczęściarzy jak wy jest bardzo mało w tym kraju. I nie piszcie „to weź się do roboty i zacznij zarabiać więcej", bo każdy idiota wie, jakie panuje bezrobocie, jak nędzna jest gospodarka. Innej pracy NIE MA.

Napiszecie może „nie musisz przecież grać prawda?". Tak, a co mam robić? Położyć się i umrzeć? Oglądać Drzyzgę w telewizji? Czytać książki może? Kiedyś czytałem hurtowo, teraz mnie na to nie stać. Już paru osobom tak pisaliście, „nie musisz grać". Pewnie że nie, ale czymś się człowiek musi zająć po całym dniu pracy.

Możecie się wymądrzać i pisać o moralności. Wasza jest moim zdaniem jeszcze gorsza. Dlaczego? Bo jasne jest dla mnie to, że im mniej piractwa – tym więcej kasy dla was. I właśnie stąd się bierze cała ta wasza walka z piractwem, drodzy redaktorzy.

Starczy wam odwagi, by wydrukować ten list?

Red Baron

Odwagi starczy, bo list – poruszając ważne tematy – jest jednocześnie piramidalnie głupi. Zacznijmy od końca. Otóż dla nas jako dla redaktorów i dziennikarzy rynek piracki jest w rzeczywistości, TERAZ UWAGA!, sprzymierzeńcem! Zawsze taką właśnie głosiłem tezę, zawsze zresztą narażając się potężnie polskim dystrybutorom. Ale dlaczego tak właśnie jest? Otóż nas jako pracowników pisma interesuje, by rynek graczy był jak największy. Jeśli grać będzie milion ludzi, jest szansa, że gazeta będzie nam się lepiej sprzedawać. Jeśli grać będzie tysiąc osób, pójdziemy z torbami. Dlatego z naszego punktu widzenia, oficjalnych dystrybutorów w ogóle w Polsce mogłoby nie być (jedyny pożytek z nich to fakt, że kupują reklamy)! Nas interesują gracze, a nie skąd ci gracze biorą gry. I taki jest punkt widzenia od strony PRAKTYCZNEJ i MERKANTYLNEJ.

Ale pomówmy teraz o MORALNOŚCI. Z tej strony wygląda już inaczej. I jeśli bronimy legalności, to nie dlatego, że nam się to opłaca, tylko dlatego, iż takie właśnie mamy poglądy. Mnie nie interesuje, czemu kradniesz. Mam w nosie twoje trudne dzieciństwo, brak pracy, niską pensję, że żona cię bije, a szef poniewiera czy cokolwiek innego. Cóż to za wytłumaczenie dla kradzieży? Zresztą dlaczego nie pójdziesz po prostu do Empiku i nie zwiniesz z półek paru oryginalnych gierek? A potem się tłumacz, że masz niską pensję, a chcesz sobie pograć. Poza tym w tej chwili naprawdę niezłe, oryginalne programy można kupić za 19 albo 29 złotych, nie mówiąc już o grach dołączanych do CLICKA! lub „CD-Action". Nie mów mi więc o kosztach w granicach 100 czy 150 złotych. Bo to oznacza, że nie kradniesz chleba, tylko ciasteczka z kremem. A to już nie głód, ale łakomstwo...

Gdyby każdy stosował taką argumentację jak ty, świat niewątpliwie byłby ciekawym miejscem. Pomyślmy. Zarabiam przykładowe 4000 PLN. A cholerne Ferrari kosztuje 150 tysięcy dolarów! No, chamstwo panie i panowie! Przecież z taką pensją nie stać mnie na Ferrari, a to sytuacja niedopuszczalna! Komu jak komu, ale mnie Ferrari się po prostu należy! Bo jestem taki biedny, mało zarabiam, muszę ponadto płacić podatki, czynsz, światło i tak dalej. Poza tym Ferrari jest śliczne, wygodne i szybkie. Przecież nie będę jeździł autobusem! Albo metrem czy tramwajem. Ścisk, tłok i jeszcze ludzie wokół śmierdzą! Co więc zrobię? Jasna sprawa. Po prostu kupię kradzione Ferrari za 1/10 ceny albo jeszcze lepiej, po prostu pójdę i ukradnę je sam, wyjdzie całkiem za darmo!

Ludzie, świat jest tak zbudowany, że jednych na coś stać, a innych nie. Zawsze tak było i zawsze tak będzie. I fakt, że cię na coś nie stać, NIGDY nie usprawiedliwi kradzieży. A jeśli już kupujesz piraty, to przynajmniej siedź cicho i nie próbuj w tak naiwny sposób udowadniać, iż robisz dobrze, bo i tak nikogo nie przekonasz! [Frogger]

Na listy odpowiadał Jacek „Randall" Piekara i Piotr „Frogger" Moskal

Zespół redakcyjny:
Piotr Moskal (redaktor naczelny), tel. (0-22) 517-02-47; Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. (0-22) 517-01-93; Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. (0-22) 517-01-94, fax 517-04-68; Michał Zacharzewski (wódz działu gier), tel. (0-22) 517-04-84; Magdalena Salik (korekta), Marta Cichocka (sekretariat redakcji, konkursy SMS) tel. (0-22) 517-02-44.

Reklamacje płyt CD-ROM:
Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100

Dział graficzny:
Jacek Goliatowski (kierownik działu, koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w numerze:
Kamil Brzózka, Paweł Karaszewski, Wojciech Leski, Bartek Lewandowski, Grzegorz Młodawski, Maciej Ogiński, Konrad Rawiński, Sławomir Serafin, Maciej Waszkiewicz.

Zarząd:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak,
Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Adres do korespondecji:
CLICK!, skr. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA

Siedziba Wydawnictwa:
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Dział reklamy
Janusz Jędrzejczak (kierownik), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel (0-22) 516-35-02, Maciej Szwajkowski, tel (0-22) 516-35-17



Druk
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków

ISSN 1509-0558



Click! w Sieci:
e-mail: click@click.pl, www.click.pl

THE SIMS 2

Podczas gry naciśnij jednocześnie klawisze „Ctrl" + „Shift" + „C" w celu otworzenia okienka cheatowania, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- **motherlode** – Dodatkowe 50000 simoleonów
- **kaching** – Dodatkowy 1000 gotówki
- **aging off** – Wyłączenie starzenia
- **aging on** – Włączenie starzenia
- **moveobjects (on/off)** – Przesuwanie i kasowanie dowolnych obiektów
- **StretchSkeleton** – Zwiększanie i zmniejszanie sima
- **vsync (on/off)** – Poprawienie wydajności gry kosztem grafiki
- **autopatch (on/off)** – Informuje o nowych aktualizacjach
- **help** – Lista wszystkich cheatów
- **exit** – Zamknięcie okienka cheatowania



Kody do wpisywania tylko na ekranie okolicy:

Jak powyżej, zanim wpiszesz jeden z następujących kodów, musisz nacisnąć jednocześnie klawisze „Ctrl" + „Shift" + „C".

- **deleteAllCharacters** – Usunięcie wszystkich simów z sąsiedztwa
- **TerrainType (desert/temperate)** – Przełączanie pomiędzy dwoma typami terenu

Uruchamianie gry z parametrami:

Zmodyfikuj skrót do gry i dodaj jeden z poniższych parametrów w celu uzyskania żądanego efektu.

- **nosound** – Zablokowanie wszystkich dźwięków
- **f** – Tryb pełnoekranowy
- **r[szerokość]x[wysokość]** – Uruchomienie gry w wybranej rozdzielczości
- **w** – Tryb okienkowy

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

Stwórz skrót do pliku „CoDUOSP.exe", który znajduje się w katalogu z grą. Kliknij prawym klawiszem myszki na skrócie i wybierz Właściwości. W polu Element Docelowy dodaj wpis: „+set thereisacow 1337 +set developer 1 +set sv_cheats 1 +set monkeytoy 0" – musisz go wprowadzić za obecnie istniejącym. Przykładowo, poprawnie zmodyfikowany skrót powinien wyglądać następująco:

„C:\Program Files\Call of Duty\CoDUOSP.exe" +set thereisacow 1337 +set developer 1 +set sv_cheats 1 +set monkeytoy 0



Uruchom grę utworzonym skrótem. Podczas wykonywania misji naciśnij klawisz „~" w celu otworzenia okienka konsoli, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów. Uwaga! Kody działają tylko na wznowionej grze, czyli jeśli chcesz ich używać, musisz najpierw rozpocząć grę, zapisać stan, wyjść z gry, a następnie ponownie ją uruchomić i wczytać utworzony wcześniej zapis.

- **god** – Nieśmiertelność
- **kill** – Samobójstwo
- **give all** – Wszystkie bronie
- **give health** – Ustawienie wskaźnika energii na maksimum
- **give ammo** – Maksymalna ilość sztuk amunicji
- **give <nazwa_przedmiotu>** – Daje wybrany przedmiot
- **notarget** – Przeciwnicy nie strzelają do ciebie
- **noclip** – Przechodzenie przez ściany
- **map_restart** – Rozpoczęcie poziomu od nowa
- **weapon 32** – Możliwość strzelania z karabinu w trybie automatycznym – wystarczy przytrzymać klawisz strzału
- **toggle r_showportals** – Zaznaczenie niebieską linią miejsc, do których możesz wejść
- **toggle g_entinfo** – Wyświetlenie skryptów nad ważnymi żołnierzami i obiektami
- **toggle r_showtricounts** – Wyświetlenie numerów na wszystkich teksturach
- **toggle r_lockpvs** – Losowe tekstury stają się niewidzialne
- **r_lightmap** – Ziemia oraz inne statyczne tekstury stają się białe
- **toggle cg_drawgun** – Ręce i broń gracza stają się niewidzialne, przez co gra działa szybciej
- **toggle cg_thirdperson** – Widok z trzeciej osoby
- **toggle r_measureOverdraw** – Przełączenie obrazu w tryb multikolorowy
- **toggle cg_draw2d** – Usunięcie z ekranu wszystkich informacji, co sprawia, że gra wygląda jak film
- **toggle r_fastsky** – Usunięcie nieba – w ten sposób można rozjaśnić bądź przyciemnić planszę
- **jumptonode <numer>** – Teleportowanie do wybranego punktu na mapie
- **gfxinfo** – Informacje na temat grafiki
- **cmdlist** – Lista wszystkich komend dostępnych w grze

Wybranie dowolnej misji:

Podczas gry w trybie Single Player naciśnij klawisz „~" w celu otworzenia okienka konsoli, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- **map bastogne1** – Misja 1: Bastogne 1
- **map bastogne2** – Misja 2: Bastogne 2
- **map foy** – Misja 3: Foy
- **map noville** – Misja 4: Noville
- **map bomber** – Misja 5: Bomber
- **map trainbridge** – Misja 6: Train Bridge
- **map sicily1** – Misja 7: Sicily 1
- **map sicily2** – Misja 8: Sicily 2
- **map trenches** – Misja 9: Trenches
- **map ponyri** – Misja 10: Ponyri
- **map kursk** – Misja 11: Kursk
- **map kharkov1** – Misja 12: Kharkov 1
- **map kharkov2** – Misja 13: Kharkov 2

SHADOW OPS: RED MERCURY

Wejdź do menu Options, następnie wybierz Cheats i wprowadź jeden z poniższych kodów.

- *firstlaw* – *Nieśmiertelność*
- **corpsman** – Tryb reinkarnacji
- **madminute** – Niewyczerpana ilość amunicji
- **intelsitrep** – Odblokowanie wszystkich animacji
- **greenlight** – Odblokowanie wszystkich poziomów
- **peterpan** – Tryb latania

WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR

Podczas gry naciśnij jednocześnie klawisze „Shift" + „Enter". Teraz możesz wpisać jeden z poniższych kodów.



- **Whosyourdaddy** – Nieśmiertelność dla wszystkich jednostek
- **Greedisgood** – Dodatkowe 10000 punktów mocy i surowca
- **AlbertEinstein** – Posiadane jednostki, maszyny i pojazdy otrzymują wszystkie ulepszenia
- **Allyourbasebelongstous** – Zakończenie gry sukcesem

KOHAN II: KINGS OF WAR

Podczas gry naciśnij klawisz „Enter" w celu otworzenia okienka dialogowego, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów. Aby zaakceptować wprowadzony kod, ponownie naciśnij klawisz „Enter".

- **gimme** – Dodatkowe 100 sztuk złota
- **victoryismine** – Zakończenie misji sukcesem
- **wasted** – Zakończenie misji porażką
- **lasik** – Usunięcie mgły wojny

PSYCHOTOXIC

Podczas gry naciśnij klawisz „~" w celu otworzenia okienka konsoli, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.



- **lua god()** – Włączenie nieśmiertelności
- **lua ungod()** – Wyłączenie nieśmiertelności
- *lua PlayerInvisible()* – *Włączenie niewidzialności*
- **lua PlayerVisible()** – Wyłączenie niewidzialności
- **lua allammo()** – Maksymalna ilość amunicji
- **lua medave()** – Dodatkowa broń
- **lua medoof()** – Dodatkowa broń
- **lua levelend()** – Ukończenie obecnego poziomu
- **lua PTFly(On lub Off)** – Włączenie lub wyłączenie trybu latania
- **lua speed(#)** – Zmiana szybkości gry – w miejsce # wstaw liczbę
- **lua PTLowGoreVersion()** – Zmniejszenie ilości krwi
- **ua ResetWeaponSlots()** – Wyrzucenie wszystkich broni
- **lua summon(PickupKnife)** – Knife
- **lua summon(PickupColt)** – Colt
- **lua summon(PickupSocom)** – Socom
- **lua summon(PickupMac10)** – Mac10
- **lua summon(PickupPumpGun)** – Pump Gun
- **lua summon(PickupM16)** – M16
- **lua summon(PickupSniper)** – Sniper
- **lua summon(PickupGatlingGun)** – Gatling Gun
- **lua summon(PickupFlamer)** – Flamer
- **lua summon(PickupJackhammer)** – Jackhammer
- **lua summon(PickupUdderGun)** – Udder Gun
- **lua summon(PickupA_Gun)** – A Gun
- **lua summon(PickupIonRifle)** – Ion Rifle
- **lua summon(PickupPitBull)** – PitBull
- **lua summon(PickupSpectreEyes)** – Spectre Eyes

tekst: Grzegorz „Murmur" Mlodawski

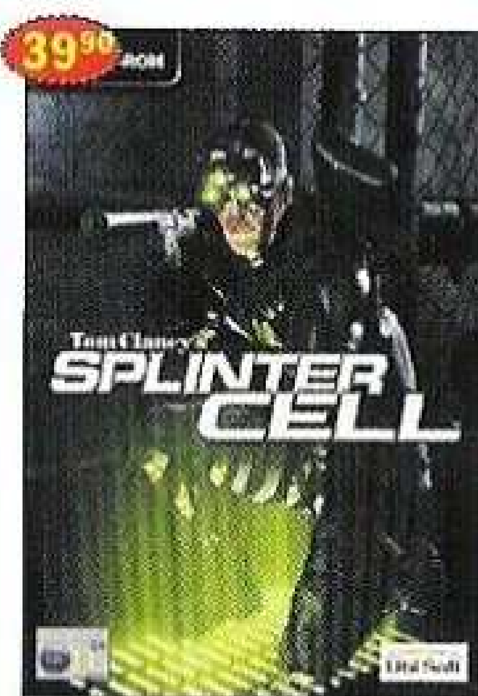
Laureaci konkursów

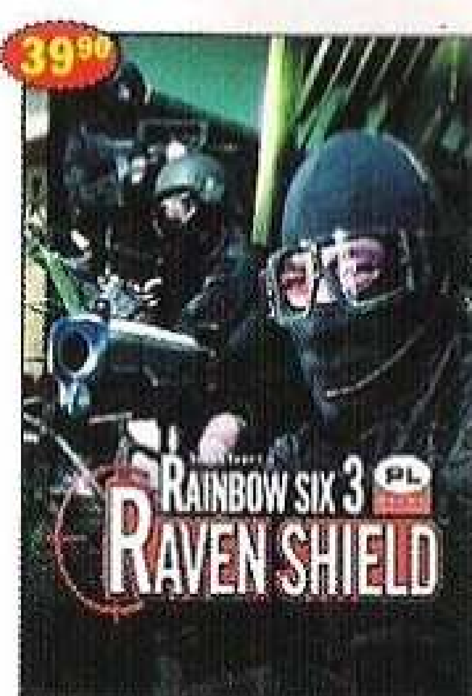
CLICK! 09 - 2004

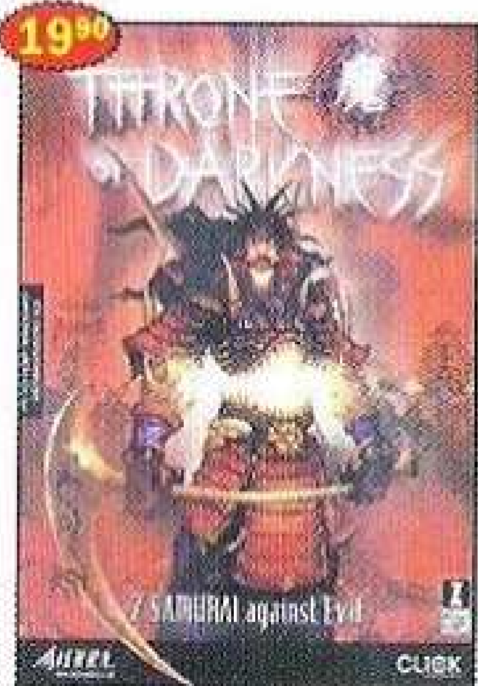
•**Konkurs SpiderMan 2** – *ręczniki:* Adam Duda z Siemianowic Śląskich, Sławomir Bidziński z Bielawa; *krzesełko:* Tomasz Stawicki z Tczewa, Łukasz Świątczak z Tychowa; *polar:* Bogdan Kapusta z Siemianowic Śląskich, Mateusz Baliński z Jaworzyny Śląskiej, Mirosław Krauze z Gliwic; *płyta CD:* Marzena Tyrakowska z Kowalewa, Krzysztof Romaniuk z Krakowa; *czapka+T-shirt:* Krzysztof Dziwit z Tuszowa Małego, Łukasz Ziolo z Kielc, Andrzej Chomicki z Warszawy, Bartłomiej Wiśniewski z Dzierżązni,Hubert Malecki z Koła

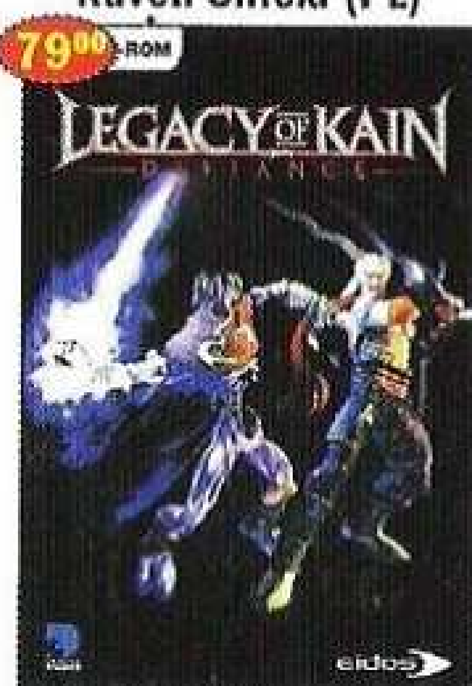
•**Konkurs Soldiers** – Piotr Franczak ze Szprotawy, Bartosz Piotrowski z Godzieszy, Maciej Kośla z Warszawy, Karol Ciszewski z Filipowa, Czarek Jaskóła z Poznania, Grzegorz Żółtek z Iwaniska, Marek Glegola z Gliwic, Anna Smuszko-Sobczak z Jawora, Artur Haba z Polic, Sebastian Garbacz z Czerwionki-Leszczyny, Przemysław Gębowski z Kalisza, Mieczysław Michalik z Bytomia Odrzańskiego, Bartłomiej Żelazko z Zabrza, Joanna Kierońska z Krakowa, Marcin Szwaja z Girzycka, Kornel Kawulok z Istebny, Zbigniew Sokołowski z Przemyśla, Renata Kowalska z Włoszczowy, Adam Turek z Jabłonnej, Krzysztof Andrzejewski z Sokółki, Patryk Pawlik z Redy, Mateusz Żukotyński z Nowej Soli, Michał Szecel ze Zgorzelca, Irena Szakola z Mord, Radosław Kruk z Opola, Mateusz Bielecki z Radomia, Tomasz Szyszko z Leszna, Jarosław Tafelski z Łabiszyna, Adam Galecka z Zabrza, Grażyna Ziora z Zawiercia, Mateusz Ostrowski z Włocławka, Karolina Sosnowska z Chełmży, Maciej Gularski z Obornik Wlkp., Andrzej Manecki z Siemianowic Śląskich, Adrian Gola z Niechowa.

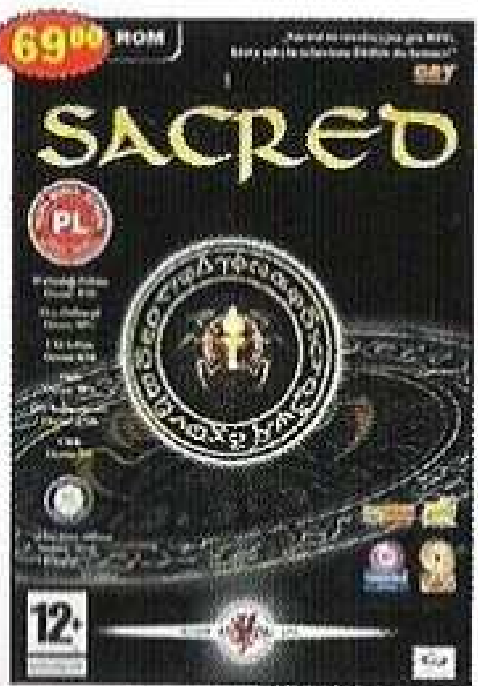
TA JESIEŃ JEST NA TWOJĄ KIESZEŃ

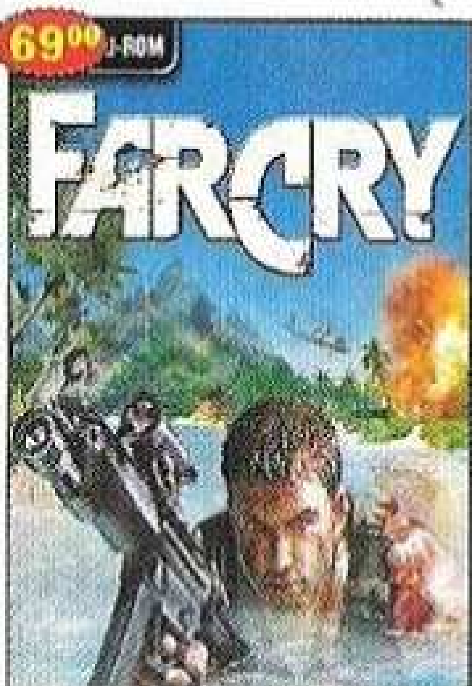

39,90
Splinter Cell (PL)

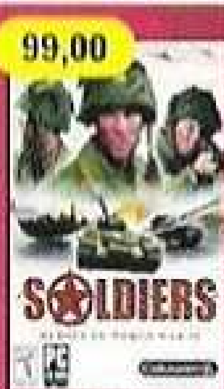

39,90
Rainbow Six 3: Raven Shield (PL)

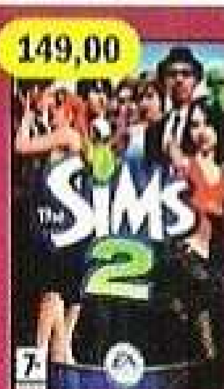

19,90
Throne of Darkness

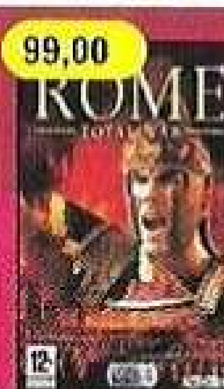

79,90
Legacy of Kain Defiance

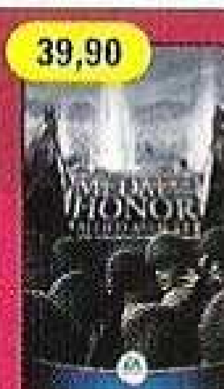

69,90
Sacred (PL)

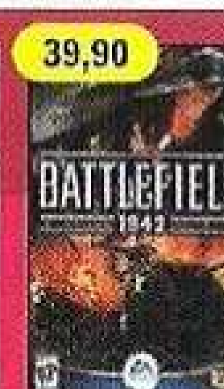

69,90
Far Cry

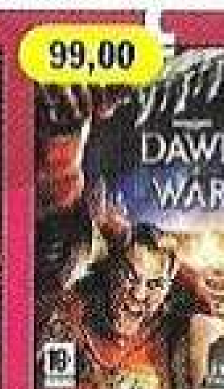

99,00 Soldiers: Heroes of World War II


149,00 Sims 2 (PL)


99,00 Rome: Total War (PL)

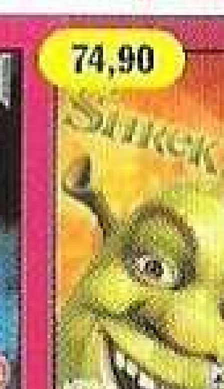

39,90 Medal of Honor Allied Assault


39,90 Battlefield 1942 Classic


99,00 Warhammer 40,000 Dawn of War (PL)

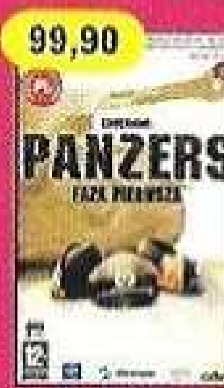

99,00 Call of Duty (PL)

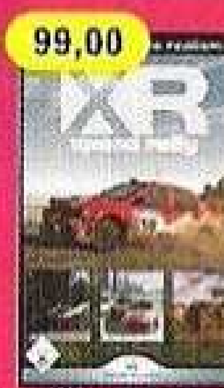

59,90 Gothic 2: Noc Kruka (PL)


74,90 Shrek 2 (PL)

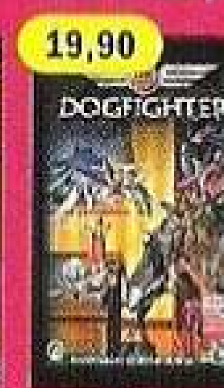

19,90 Fighter Pilot


19,90 Future Cop L.A.P.D.

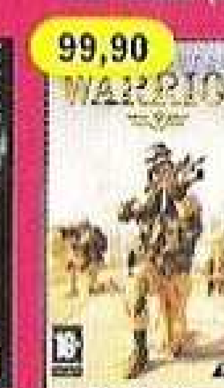

99,90 Codename: Panzers (PL)


99,00 XPand Rally

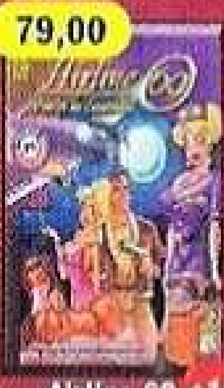

99,00 Juiced: Szybcy i Gniewni (PL)

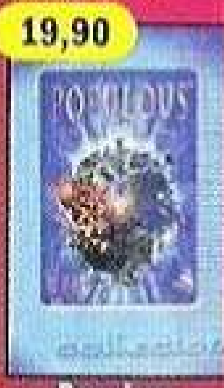

19,90 Airfix Dogfighter


79,00 Manhunt

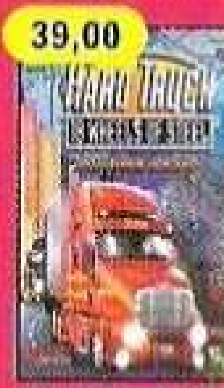

99,90 Full Spectrum Warrior (PL)

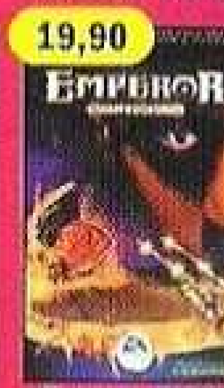

79,90 Syberia 2 (PL)

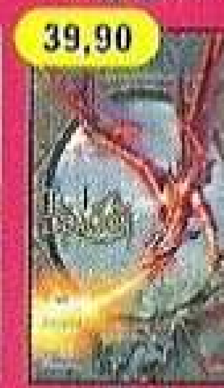

79,00 Airline 69 +18 Powrót do Casablanki (PL)

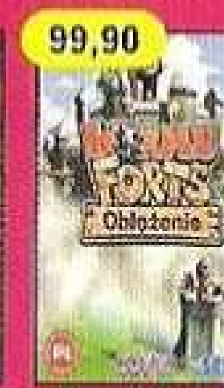

19,90 Populous the Beginning


19,90 Aquarium


39,00 Hard Truck 18 Wheels of Steel


19,90 Emperor Battle for Dune

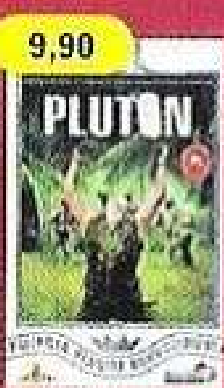

39,90 The I of the Dragon (PL)

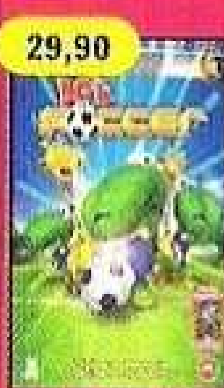

99,90 Worms Forts: Oblężenie (PL)

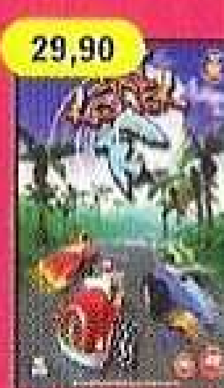

129,00 Doom III (PL) (wersja angielska 199,0)

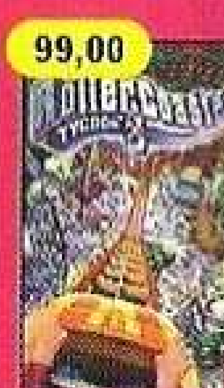

159,00 Silent Hill 4: The Room (DVD)

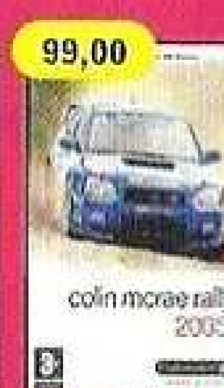

19,90 Madden NFL 99


9,90 Platoon

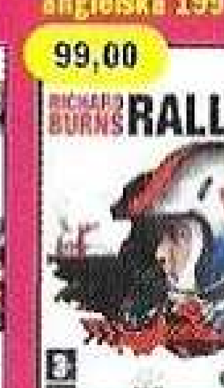

29,90 Pet Soccer (PL)


29,90 Pet Racer (PL)

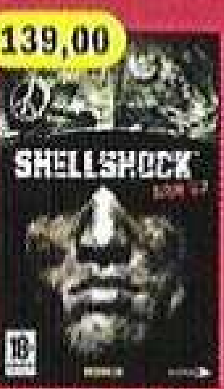

99,00 Rollercoaster Tycoon 3 (PL)


99,00 Colin McRae Rally 2005 (PL)

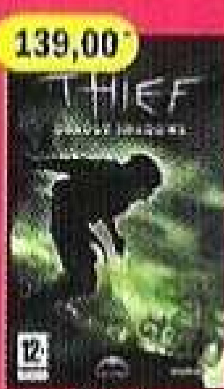

99,00 TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator (PL)


99,00 Richard Burns Rally (PL)


129,00 DRIV3R (PL)


139,00 Shellshock

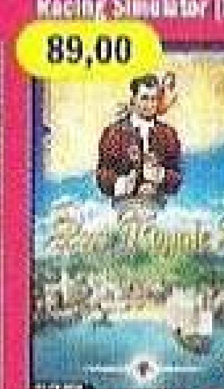

149,00 Championship

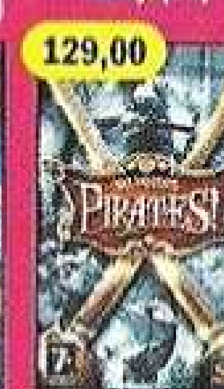

139,00 Thief: (DVD)

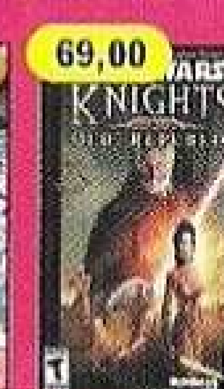

119,00 Splinter Cell:


69,00 Spider-Man 2 (PL)

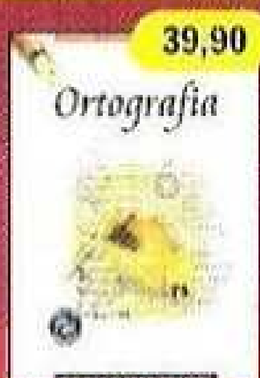

159,00 Star Wars

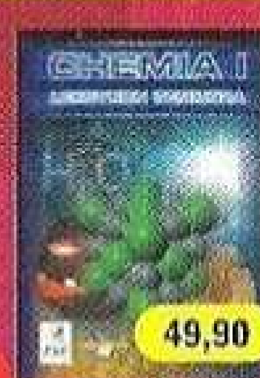

89,00 Port Royale 2 (PL)


129,00 Sid Meier's

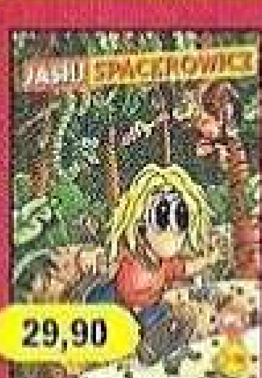

69,00 Star Wars Knights Republic (PL)

nowości, zadzwoń, zapytaj


39,90
Ortografia
Skuteczna i bezstresowa nauka ortografii. Najlepszy program do nauki ortografii jaki dotychczas wymyślono.


49,90
Chemia cz. I Leksykon geniusza
40 minut filmów i animacji, 300 haseł w mini słowniku, 200 zdjęć z profilu chemicznym, tabele, wykresy, opisy doświadczeń, 500 zadań w pięciu działach


29,90
Dziki Bill
Wystrzałowa przygoda na Dzikim Zachodzie... i Ty możesz stać się jej głównym bohaterem!


29,90
Jasiu Spacerowicz
Nigdy nie będziesz wiedział kiedy przyjemny, z pozoru spacer, zamieni się w prawdziwe wyzwanie.

dźwięki, filmy, dźwięki... MAGIX

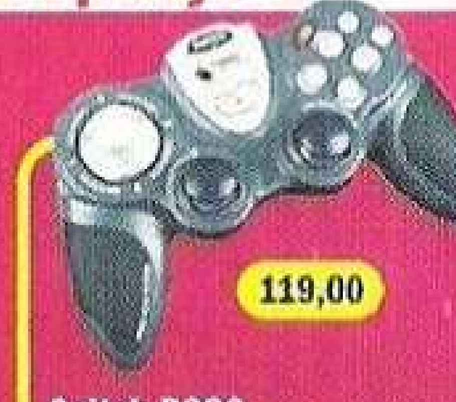

49,90
Magix Hip Hop Maker
Uliczna rewolucja na Twoim PC. Freestyle, Eastcoast, Westcoast, Battle Rhymes, Old School, Break Dance i wiele innych stylów w zasięgu twoich rąk.

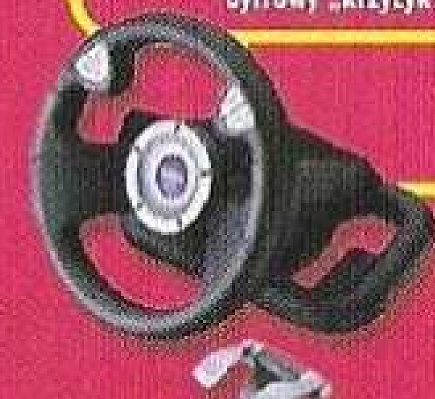

49,00
Magix techno maker
Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!
INSTRUKCJA


119,00
Magix Music Maker 2003
Perfekcyjne utwory, które możesz stworzyć - miksuj płyty audio - dodawaj sekwencje video - zaprezentuj się online - rozsyłaj mailem do znajomych.

kierownice i pady PC


49,00
Saitek P120
- cztery standardowe cyfrowe przyciski „fire"
- dwa cyfrowe spusty
- doczepiany mini-kontroler
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"


119,00
Saitek P880
- sześć standartowych cyfrowych przycisków „fire"
- dwie analogowe gałki
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"
- programowalny przycisk „shift"
- dwa cyfrowe spusty


Kierownica Saitek R220
- cztery standardowe cyfrowe przyciski
- dwa cyfrowy „wiosełka"
- pedały gazu i hamulca
- możliwość wyboru sposobu montażu

169,00

Alone in the Dark IV (PL)	49,90
Air Strike 3D	19,90
Battlefield 1942	39,90
Battle Collection (Medieval + Viking Invasion)	164,90
Battlefield Vietnam	129,00
Beyond Goog & Evil (PL)	49,00
Blitzkrieg (PL)	49,90
Bowling (kręgle)	19,90
Breed	79,00
Call of Duty (PL)	99,00
Championship Manager 4 (PL)	49,90
Championship Manager 5	149,00
Chessmaster 10	139,00
Commandos 3 Destination to Berlin	49,90
Counter Strike: Condition Zero	79,00
Diablo II + Diablo II Pan Zniszczenia (PL)	99,00
Dino Crisis	79,00
Disciples II: Bunt Elfów (PL)	19,90
Emergency 2 (PL)	29,90
Enter the Matrix	92,90
Etherlords II (PL)	19,90
Europa Universalis: Mroczne Wieki (PL)	59,00
FIFA 2002 Classic	39,90
Fifa 2004	135,00
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL)	99,90
Football Manager 2005 (PL)	99,00
Gry karciane 1	25,00
Gry Karciane 1&2	39,00
Gry Karciane 2	25,00
GTA: Vie City	119,00
Half Life Bestseller	49,00
Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL)	39,00
Harry Potter Komnata Tajemnic	119,00
Harry Potter: Mistrzostwa świata w Quidditchu	39,90
Heroes of Might & Magic III Gold (PL)	19,90
Hidden & Dangerous 2	79,00
Homeworld 2	99,00
Jazz jack rabbit	29,90
Jedi Knight: Jedi Academy	69,00
Joint Operations Typhon Rising	135,00
Kangurek Kao 2	29,00
Kapitan Pazur (PL)	29,90
Lionheart	49,00
Lock On	109,00
Max Payne 2 The Fall of Max Payne	79,00
Medal of Honor: Allied Assault Deluxe (Medal of Honor Allied Assault + Spearhead +soundtrack)	134,90
Modi i Nanna	9,90
Mój Brat Niedźwiedź (PL)	79,00
Mortyr 2 (PL)	49,00
NBA 2004	139,00
Need for Speed Underground	139,00
Neverwinter Nights Złota Edycja	99,00
NHL 2004	139,00
Nuclear Strike	19,90
Nosferatu (PL)	69,00
Podbój Rzymu (PL)	59,00
Polanie II	49,00
Post Mortem (PL)	74,90
Pinbale i gry zręcznościowe	25,00
Piraci z Karaibów (PL)	49,00
Prince of Persia: Piaski czasu (PL)	79,00
Pro Evolution Soccer 4 (DVD)	159,00
Project IGI 2: Covert Strike (PL)	19,90
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL)	59,00
Reah dvd/CD	42,90
Reah+Schizm	59,00
Return to Castle Wolfenstein	59,00
Runaway a Road to Adventure (PL)	72,90
Sąsiedzi z Piekła Rodem (1+2) (PL)	59,00
Settlers IV (PL)	53,90
Schizm II Kameleon	49,00
Schizm (dvd lub 5CD)	42,90
Sims Bałanga (PL)	59,00
Sims - Double Deluxe (PL) (zawiera The Sims, Światowe Życie i Bałanga)	134,90
Sims zwierzaki (PL)	74,90
Sims Gwiazda	79,00
Sims wakacje (PL)	59,00
Sims Deluxe (PL)	79,00
Sim City 4 (PL)	39,90
Soldier of Fortune II Gold	69,00
Syberia	49,00
Taxi driver	27,90
Tomb Raider: The Angel of Darkness	79,00
True Crime	159,00
Warcaby	49,00
Warhammer 40K: Fire Warrier	59,00
Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne	99,00
Worms 3D (PL)	93,90
Vietkong: Purlple Haze	129,00
Uru: Ages Beyond Myst	99,00

Time Alarm
Program kompleksowo ochrania firmę, dom, mieszkanie, garaż, piwnice (drzwi, okna), cenne przedmioty oraz przy zastosowaniu dodatkowych czujników ostrzega przed pożarem, dymem, zalaniem i informuje o dzwonieniu do obiektu. O zdarzeniach powiadamia na telefon stacjonarny, komórkowy.



15,00

Defender of the Crown(PL)	9,90	Dethkarz	19,90
Conflict zone	9,90	Home Architekt 3D 4.0 Architekt domów i wnętrz	19,90
Opsys PL	9,90	Rage of Mages Necromancer	19,90
Resurrection	9,90	RIM - wojna o planetę PL	19,90
Megarace 3 PL	14,90	Seven Kingdoms II:The Frythian Wars	19,90
Crime Cities	19,90	World War III PL	19,90
Cosmopolitan Virtual Makeover 3	19,90		

Ambient dub	25,00	Hip hop 2	25,00
Dance	25,00	Hip hop 1&2	39,00
Future wave	25,00	Hip hop 3	25,00
Hard house electro	25,00	Minimal techno trance	25,00
Klimatyczne brzmienia	25,00	Music party system 1	25,00
Techno power	25,00	Music party system 2	25,00
Hip hop 1	25,00	Midi power	14,99

Alien Nation 2 (PL)	19,90	Desperados	19,90
Casanova (PL)	19,90	Icewind Dale II	19,90
Cold Zero (PL)	19,90	The Elder Scrolls III: Morrowind	19,90
Colin McRae Rally 2.0	19,90	Trainz 1.4 (PL)	19,90
Combat Mission Gold (PL)	19,90	Traffic Giant Gold (PL)	19,90

